



Federazione Italiana Sport Equestri

REGOLAMENTO NAZIONALE
Monta da Lavoro
 2006

Specialità:

- Addestramento
- Attitudine
- Gimkana
- Sbrancamento

Edizione approvata dal C.F. il 14/11/2005

Ciò che segue è la traduzione del Codice di Condotta della Federazione Equestre Internazionale (F.E.I.). Esso è da considerarsi come un decalogo di norme effettive, facenti parte integrante del presente Regolamento, cui devono ispirarsi cavalieri, responsabili dei cavalli, Presidenti e Membri di Giuria e chiunque eserciti una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni della F.I.S.E. Pertanto, esso deve essere osservato scrupolosamente, ed ogni mancanza rilevata potrà essere sanzionata.

CODICE DI CONDOTTA

- 1 Negli sport equestri il cavallo deve essere posto sopra ogni cosa.
- 2 Il benessere del cavallo deve predominare sulle esigenze degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei commercianti, degli organizzatori e degli sponsor.
- 3 Tutte le cure e trattamenti veterinari prodigati ai cavalli vanno effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
- 4 Il massimo livello nei campi dell'alimentazione, salute, igiene e sicurezza deve essere sempre mantenuto ed incoraggiato.
- 5 Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione adeguata, foraggiamento ed abbeveramento regolari dei cavalli.
- 6 Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento della istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri, oltre che per la promozione di studi scientifici di medicina equina.
- 7 La salute e la competenza del cavaliere sono ritenute qualità essenziali nell'interesse del cavallo.
- 8 Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente, e non devono comprendere le tecniche che la F.E.I. considera come abusive.
- 9 La F.I.S.E. farà adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da persone, società, associazioni della sua giurisdizione.
- 10 I regolamenti nazionali ed internazionali dello sport in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante i concorsi, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano.
- 11 Le norme riguardanti i concorsi ed i regolamenti in generale saranno continuamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.

Per quanto non previsto dal presente regolamento ci si riferisce alle norme generali della FISE.

Responsabile Dipartimento : Sechi Maria Grazia info@fisesardegna.com

Coordinatore Segreteria Dipartimento : Brandetti Claudio op@fise.it

Delegato Tecnico Nazionale Aldo Capovilla pianete2002@yahoo.it

PREMESSA

La disciplina della Monta da Lavoro è stata creata con l'obiettivo di migliorare le tecniche equestri sviluppate in quei Paesi i cui cavalieri impiegano i cavalli in diversi aspetti del lavoro nei campi col bestiame.

La gara quindi offre un'occasione al raffronto simultaneo per considerazioni di tipo sportivo e culturale.

Questo regolamento è stato preparato sulla base del lavoro che è stato realizzato in tutti i Paesi in cui si pratica questa disciplina, sarà oggetto di ulteriori revisioni, con l'obiettivo di assicurare un sistema più equo attraverso l'introduzione di piccole modifiche a quei temi aperti al miglioramento.

Come specificato in precedenti versioni dei regolamenti, uno dei punti di maggior importanza consiste nel fatto che tutte le prove delle categorie "open" devono essere eseguite con le redini tenute in una sola mano (preferibilmente la sinistra)

I concorrenti sono quindi liberi di usare una o l'altra mano per tenere le redini ma non potranno, sotto pena di squalifica, usare l'altra mano durante la prova e saranno squalificati se la loro mano libera sfiora la redine davanti all'altra o se concorre ad ogni forma di assistenza. Ogni aggiustamento delle redini impiegando la mano libera deve essere una azione momentanea.

Il presente regolamento, approvato dal Consiglio Federale, è stato redatto per regolare tutte le manifestazioni di Monta da Lavoro e può essere modificato solo dal Consiglio stesso.

1. CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

1.1 Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di Monta da Lavoro indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri debitamente autorizzati;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

1.2 L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

I soggetti tenuti agli obblighi ed agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di Monta da Lavoro sono:

- il Cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per gli Juniores l'Istruttore o il Tecnico da lui delegato.

1.3 Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria decidere con equità e spirito sportivo, interpretando le intenzioni del presente Regolamento.

2. MANIFESTAZIONI

2.1 Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate o aggregate alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento.

2.2 La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

2.3 Alla compilazione del calendario annuale per l'effettuazione del Concorso di MdL, dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla F.I.S.E. od al Comitato Regionale di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti.

Il Programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 40 giorni prima della gara, per l'approvazione.

2.4 Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa federale.

2.5 All'inizio di ogni anno dovranno essere programmati i Campionati Regionali nel rispetto delle seguenti specialità:

- 1 – Addestramento
- 2 – Attitudine
- 3 – Gimkana
- 4 – Sbrancamento

2.6 Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- a) all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Il programma, una volta approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione, per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza della FISE centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali. Detto programma dovrà indicare la o le categorie del Concorso con le relative riprese di addestramento;
- b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto della iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- Le Categorie con le relative riprese di addestramento.
- La composizione della o delle Giurie
- Gli importi delle tasse di iscrizione e di scuderizzazione

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

2.7 L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica alla F.I.S.E., o al Comitato Regionale competente per territorio (a secondo di chi ha approvato il programma) nella giornata successiva alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

3. NORME GENERALI

3.1 Il concorso completo di Monta da Lavoro

Il Concorso Completo di Monta da Lavoro costituisce, come indica il suo nome, la prova combinata più completa.

Richiede da parte del Cavaliere esperienza in tutte le discipline, in proporzione alla prova da affrontare, ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, che è il risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale.

Il Concorso Completo comprende quattro distinte prove in cui il Cavaliere monta lo stesso cavallo:

- 1) una prova di addestramento

- 2) una prova di attitudine
- 3) una prova di gimkana
- 4) una prova di sbrancamento

Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e delimitato.

3.2 Inizio e termine di un concorso

Una manifestazione inizia con l'effettuazione dell'ispezione dei cavalli o, in mancanza, un'ora prima della prima prova.

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha preso e annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.

3.3 Lavoro di esercizio del cavallo

Da 36 ore prima dell'inizio di Prove di Trofei o Campionati, i cavalli dovranno essere montati solo dai Cavalieri con i quali effettueranno la gara; potranno essere montati dal personale di scuderia solo per passeggiare a redini lunghe.

3.4 Scuderizzazione dei cavalli

Nei Campionati e Trofei Nazionali, i cavalli devono essere scuderizzati esclusivamente nel luogo di svolgimento della manifestazione.

3.5 Partecipazione gare

Per la partecipazione a gare o Campionati Internazionali, si fa riferimento agli accordi vigenti tra le Nazioni partecipanti.

Alle gare di valenza nazionale, regionale e provinciale non è obbligatorio partecipare a tutte le specialità, ognuna avrà una classifica e relativa premiazione. Solo alle prove valide per il Campionato di Completo è obbligatoria la partecipazione a tutte le specialità. Lo sbrancamento è previsto sia per la classifica a squadre che individuale.

Gare di valenza Nazionale, Regionale, facenti parte di Campionati, dovranno essere programmate dai C.O. con combinazione minima di due specialità e dovrà essere sempre prevista la prova di Sbrancamento.

Tutte le altre gare non facenti parte di Campionati si potranno programmare anche con una singola specialità.

3.6 Categorie

Le categorie previste sono le seguenti:

- Avviamento solo ludico addestrativa (comprende i cavalieri patentati A da almeno 6 mesi e i cavalli Esordienti, dai 3 anni ai 4 anni)
- Cavalli debuttanti (comprende i cavalli dai 3 ai 5 anni)
- Amatori (cavalieri di ambo sessi con brevetto di tipo B) i binomi sono ammessi solo se non sono mai partiti in categoria OPEN
- Juniores (cavalieri ambo sessi fino a 18 anni)
- Open (Brev.B o superiore, istruttori, tecnici, professionisti)

3.7 Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultato regolarmente iscritti.

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, a tutte le categorie per le quali è qualificato.

Alle iscrizioni devono essere allegati fotocopia a perdere del passaporto nazionale rilasciato dal Comitato Regionale di appartenenza o del libretto U.N.I.R.E.

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare.

Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

Le iscrizioni devono pervenire via fax, posta o e-mail al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta, o box). Con l'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa di iscrizione, e del 100% del box se richiesto, a prescindere dalla effettiva partecipazione alla gara.

In tutte le manifestazioni riconosciute, gli Organizzatori non potranno mai, nei limiti stabiliti dal programma, rifiutare l'iscrizione di un cavallo iscritto nei ruoli federali o impedire la partecipazione di un concorrente munito di regolare abilitazione a montare. Una tale decisione è solo di competenza della F.I.S.E. sia che venga presa di sua iniziativa che su richiesta motivata dall'Organizzatore.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di ricevere via fax, posta o e-mail, le iscrizioni e gli eventuali ritiri. Ha inoltre l'obbligo di fornire telefonicamente, su richiesta degli interessati, gli orari di partenza di ogni singola prova.

Le iscrizioni degli Juniores sarà ritenuta valida solo se fatta dall'Ente federato di appartenenza e sarà necessario specificare il nome dell'istruttore.

Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni gli Juniores devono essere assistiti dall'istruttore o da altro tecnico dell'Ente federato di appartenenza.

In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica". L'accettazione delle iscrizioni "fuori classifica" è però di competenza del Presidente di Giuria, al quale competono altresì tutte le decisioni inerenti le iscrizioni stesse.

I cavalli "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premi (d'onore o denaro). Pagano comunque la tassa d'iscrizione.

E' facoltà del Comitato Organizzatore accettare iscrizioni fino alle ore 12 del giorno precedente l'inizio del concorso.

Eventuali disdette dovranno pervenire entro sette giorni dall'inizio previsto della manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50 % delle quote di iscrizione ed il 100 % di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori richiesti.

3.8 Tasse di iscrizione e scuderizzazione

Gli importi minimi delle tasse di iscrizione e per la scuderizzazione in posta o in box vengono stabiliti periodicamente dal Consiglio Federale.

E' facoltà dei Comitati Organizzatori di aumentare gli importi non superando il 25% di quanto stabilito dal Consiglio Federale.

Un cavallo o un Cavaliere, non potranno prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, se non in regola, non solo con tutti i pagamenti relativi alla manifestazione, ma, anche, con tutti quelli arretrati dovuti a qualunque titolo, per qualsiasi altra manifestazione alla quale il cavallo o il Cavaliere siano stati iscritti. Una lista dei soggetti non in regola con tali pagamenti sarà dalla F.I.S.E. comunicata agli Organizzatori che dovranno renderla pubblica.

3.9 Tabella dei punti

In ogni singola prova, il punteggio per specialità sarà attribuito come di seguito esposto:

al1° class.12 punti	al7° class.5 punti
al2° class.10 punti	al8° class.4 punti
al3° class.9 punti	al9° class.3 punti
al4° class.8 punti	al10° class.2 punti
al5° class.7 punti	dall' undicesimo in poi 1 punto
al6° class.6 punti	0 punti saranno attribuiti solo in caso di squalifica

3.10 Classifiche

La classifica della gara di Completo è determinata dalla somma dei punti ottenuti nelle singole prove. È primo colui che ha ottenuto il maggior numero di punti.

Saranno quindi stilate tre classifiche :

- una individuale di specialità,
- una individuale dei binomi iscritti al completo,
- una a squadre (considerando i tre migliori risultati di ogni singolo componente)

Il punteggio sarà comunque sempre riferito al binomio.

In caso di parità tra due o più Concorrenti, la classifica è ottenuta considerando il miglior risultato della prova di attitudine, comprendente il giudizio e gli errori agli ostacoli, in caso di nuova parità il miglior punteggio della prova di addestramento, in caso di ulteriore parità, il miglior tempo nella gimkana, successivamente il miglior tempo dello sbrancamento. Alla fine si procederà al sorteggio.

La classifica di squadra è data dal maggior numero di punti conseguiti e si ricava sommando i punteggi finali ottenuti dai tre migliori concorrenti di ciascuna squadra. In caso di parità di punti verrà classificata prima la squadra il cui concorrente più penalizzato dei tre considerati, ha il miglior punteggio.

3.11 Eliminazione

Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova.

L'eliminazione o la squalifica di un binomio da una delle prove della gara di completo non comporta l'eliminazione o la squalifica dalla classifica generale del completo.

Sotto pena di eliminazione sono vietati aiuti di compiacenza. È considerato aiuto di compiacenza un qualunque intervento di terzi, sollecitato o meno, fatto allo scopo di facilitare il compito del Cavaliere o di aiutare il suo cavallo.

3.12 Premiazioni

I premi d'onore sono costituiti da premi in oggetto. Per essere considerati tali essi non devono costituire premi in denaro. Possono essere messi in palio sia in singole categorie di un concorso che come premi complessivi del concorso stesso. La messa in palio di tali premi va resa nota prima dell'inizio della prima gara per quelli complessivi e prima dell'inizio di ogni categoria per gli altri.

I concorrenti perdono il diritto a detti premi qualora non si presentino, personalmente, in campo, alla premiazione per il loro ritiro, salvo i casi in cui i concorrenti stessi, previo assenso del Presidente di Giuria, d'intesa con la Giuria, abbiano delegato a tale ritiro apposita persona. I concorrenti devono presentarsi alla premiazione in tenuta di gara.

3.13 Numero minimo di partenti

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionale il numero minimo di cavalieri partenti viene stabilito di volta in volta dal regolamento del Campionato stesso. Negli altri concorsi una categoria non sarà ritenuta valida con un numero di partenti inferiori a due. Potranno unificarsi le categorie amatori, debuttanti e juniores in caso di un numero inferiore a 3 partenti, con classifica separata.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della prova. Nelle categorie dotate di premi in denaro con un numero di partenti inferiore o uguale a 10 verrà erogato un montepremi pari al 50% del montepremi originario.

3.14 Prove soppresse

Se il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria è troppo esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria deciderà se sopprimere la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi. Comunque, il numero massimo dei concorrenti dovrà essere specificato sul programma.

Se una gara viene soppressa, i concorrenti devono esserne informati immediatamente dopo la chiusura delle iscrizioni e la tassa d'iscrizione deve essere loro rimborsata.

In tale caso, i cavalieri possono partecipare ad altre categorie, sempre se siano qualificati per effettuare le medesime, oppure, con l'autorizzazione del Presidente di Giuria, effettuare fuori gara la gara soppressa.

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro) vengono presi in esame i seguenti casi:

- gara non iniziata, con i Cavalieri o parte di essi già in loco: rimborso della quota iscrizione ed eventuale box,
- gara iniziata e terminata solo la prima prova: rimborso della sola quota di iscrizione,
- gara iniziata e terminate almeno due delle prove indipendentemente dal tipo: nessun rimborso, verrà stilata la classifica con relativa assegnazione dei premi.

3.15 Ritiri

Il ritiro dei cavalli deve essere comunicato alla segreteria almeno due ore prima dell'ora d'inizio della categoria.

Per mancato ritiro del cavallo secondo i termini sopra indicati, (se non per giustificati e comprovati motivi, tali ritenuti ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria) verrà applicata un'ammenda di € 200,00 ed il nominativo del cavaliere verrà segnalato alla F.I.S.E. dal Presidente di Giuria. Dopo tre ritiri fuori dai termini previsti, il cavaliere verrà deferito alla Commissione di Disciplina.

3.16 Cavalieri

JUNIORES: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 11 anni fino al raggiungimento del 18° anno

SENIORES: sono i Cavalieri di ambo i sessi a partire dal 19° anno di età non qualificati professionisti.

PROFESSIONISTI: sono i Cavalieri di ambo i sessi che, solamente dopo aver compiuto il 19° anno di età, sono considerati tali dalla F.I.S.E..

Tutti i Cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Presidente di Giuria.

Istruttori, Tecnici, Brevetti Qualificati e 1° grado potranno partecipare in gara soltanto alle categorie "open", fermo restando la possibilità di partecipare in gara con cavalli da 3 a 6 anni nelle categorie loro riservate. E' responsabilità del Cavaliere la partecipazione a Categorie cui è correttamente qualificato. La partecipazione a Categorie senza la qualifica di cavallo e/o Cavaliere, comporta, oltre all' esclusione della classifica, un' ammenda di 1.000,00 Euro; resta salva la facoltà di deferimento agli Organi Disciplinari in casi di particolare gravità o nei casi in cui si possa ravvisare un'azione fraudolenta.

3.17 Cavalli

Sotto pena di squalifica del cavallo e/o del Cavaliere, nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non è iscritto ai Ruoli Federali.

Sono qualificati "italiani" ed iscritti nell'Indice dei Cavalli Italiani da Concorso i soggetti di accertata origine italiana.

L'iscrizione avverrà su domanda del responsabile del cavallo. Per quanto riguarda la normativa per l'iscrizione o per il rilascio di duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E..

Lo stesso cavallo può prendere parte nella stessa giornata di gara a 2 diversi percorsi in diverse categorie con cavalieri diversi. Ma lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie non agonistiche riservate ai Patentati A.

3.18 Età dei cavalli

L'età dei cavalli è computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

3.19 Possibilità di montare più di un cavallo

Il numero massimo di cavalli che possono essere montati da un Cavaliere in ogni categoria e complessivamente in una manifestazione è deciso a discrezione di ciascun Comitato Organizzatore.

Un Cavaliere può montare un solo cavallo in una squadra e gli eventuali ulteriori cavalli come concorrente individuale.

In questo caso, deve montare per primo il cavallo che fa parte della squadra.

Per i Cavalieri che montano più cavalli, l'orario d'ingresso previsto per le prove dovrà prevedere un tempo non inferiore a 20 minuti fra un cavallo e l'altro. E' facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli.

L'ordine di partenza dei singoli componenti la squadra, nell'ambito di quello determinato per sorteggio, verrà stabilito dal capo della squadra stessa il quale è peraltro obbligato a far partire per primo il concorrente che eventualmente partecipi alle prove con più cavalli.

3.20 Ordine di partenza

L'ordine di partenza sia individuale che a squadre è stabilito per sorteggio che verrà effettuato dopo l'ispezione cavalli.

Per le prove di Addestramento e Attitudine sarà previsto un orario di ingresso dei Concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da Organizzatori e Concorrenti, per il buon andamento della manifestazione.

3.21 Cambi di monta

Il cambio di monta è consentito soltanto tra cavalieri iscritti al concorso. L'eventuale cambio di monta è ammesso purché richiesto dagli interessati al Presidente di Giuria del concorso prima del sorteggio degli ordini di partenza.

3.22 Sostituzioni

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di altro, anche dopo la scadenza del termine, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere che ha fatto la sostituzione. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere. Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato.

3.23 Ispezione cavalli

Ha luogo prima della prova di addestramento ed è effettuata da una Commissione composta da tutti i Membri della Giuria e dal Veterinario Ufficiale. I cavalli vanno presentati a mano con la testiera. Il Cavaliere deve presentarsi in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre, vietate tute e scarpe ginniche.

La Commissione ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che a suo insindacabile giudizio non sia in grado di affrontare la gara. In caso di parità di voti, il parere del Presidente di Giuria è determinante. Spetta al Presidente di Giuria dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità. Dovrà essere realizzata un' "area di attesa" il più adiacente possibile alla zona di ispezione dei cavalli ove dovranno sostare i soggetti che la Giuria indicherà per una eventuale re-ispezione.

In tutti i Concorsi di Completo, è facoltà della Giuria sottoporre un cavallo, prima, durante e dopo ogni singola prova, a ispezione. Il Concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria, se richiesto, è obbligato a dare al Concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

3.24 Controllo antidoping

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze.

Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla F.E.I.. È competenza della F.I.S.E. individuare i Concorsi nei quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto. Il controllo deve essere effettuato dal Veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato F.I.S.E.. È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad un Concorso, a meno che, non venga autorizzato dal Veterinario di servizio, che comunicherà i

motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al Presidente di Giuria, che provvederà a farne menzione nel rapporto del Concorso. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia al REGOLAMENTO ANTIDOPING. Per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative vigenti.

3.25 Crudeltà

Ogni azione che secondo l'opinione del Presidente di Giuria e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione. La Giuria deve prendere un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo di frusta e speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

È specifico dovere della Giuria fermare un Concorrente in evidente difficoltà durante la manifestazione.

3.26 Monta pericolosa

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante il superamento di un ostacolo, comporta, a secondo della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la penalizzazione con 25 penalità.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria in base a precise testimonianze dei seguenti Ufficiali di Gara: Presidente di Giuria, Giudici, Veterinario di servizio.

3.27 Caduta

Si considera caduta del Cavaliere quando avviene una separazione tra cavallo e Cavaliere tale che esso tocchi il terreno o un ostacolo e sia obbligato a rimettersi in sella.

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno o l'ostacolo ed il terreno. Una caduta sarà sempre penalizzata con la squalifica.

3.28 Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E..

Per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore o Tecnico delegato.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di 100 Euro.

Il deposito, di cui sopra, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla FISE centrale in caso di manifestazione Nazionali; ai Comitati Regionali in caso di manifestazioni Regionali nel caso in cui il reclamo venga respinto.

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

- dopo la ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità agli ostacoli, distanze, etc.,
- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile.
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali:
 - in relazione alla qualifica dei cavalli e dei Concorrenti;
 - in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
 - in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

3.29 Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria).

Le decisioni in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine della manifestazione.

3.30 Appello

Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla F.I.S.E. la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale, o per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla F.I.S.E. o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di 150,00 €, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

3.31 Restituzione depositi e premi

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati.

Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la F.I.S.E. o il Comitato Regionale il deposito sarà restituito al reclamante.

In caso di reclamo, in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi.

In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la F.I.S.E., o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i Concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

3.32 Sponsorizzazioni

Tutti i cavalieri non qualificati professionisti possono stipulare contratti di pubblicità o sponsorizzazione, purché tali contratti siano approvati dalla F.I.S.E.

Qualora si intenda aggiungere un prefisso commerciale al nome del cavallo, è necessario richiedere ed ottenere l'autorizzazione della F.I.S.E. e pagare la prescritta tassa.

Il libretto segnaletico del cavallo deve essere corretto con l'aggiunta del prefisso oggetto del contratto.

I cavalieri sponsorizzati, sempre approvati dalla F.I.S.E., possono portare il logo del loro sponsor sul sottosella del cavallo, sulle coperte da passeggio, sulle auto, sui van etc.

Per quanto riguarda le misure del logo, si fa riferimento a quanto stabilito dalla F.E.I. all' art. 136 del Regolamento Generale, e precisamente:

- 200 cm² su ciascun lato del sottosella
- 80 cm² sulla giacca da concorso, una sola volta, all' altezza del taschino
- 16 cm² sui due lati del colletto della camicia.

3.33 Sanzioni

I Concorrenti ed i Responsabili dei Cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Responsabili dei servizi, del Comitato Organizzatore o che non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale.

Al Presidente di Giuria compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) da 25 Euro a 200 Euro;
- 3) esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria abbia applicato la sanzione di cui al punto 3) deve, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del Presidente di Giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

3.34 Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di 25,00 Euro, ad un massimo di 200,00 Euro.

È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- Il non essere in ordine con la tenuta obbligatoria;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- Il non presentarsi direttamente, e non salutare la Giuria appena entrato in campo;
- Il non portare in campo di prova ed in quello di gara, il numero di testiera del cavallo o il numero di pettorale;
- La mancata osservanza del segnale della campana, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- Il non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di inadempimento non avvisare la stessa;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto

In caso di recidività, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

3.35 Squalifica

La squalifica comporta, per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un Concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente F.I.S.E. rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- La partecipazione ad un Concorso di un cavallo non iscritto nei ruoli Federali o non rinnovato per l'anno;
- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'uso della frusta o speroni non consentiti;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara;
- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
- Le frodi
- Il doping
- Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

4. DIRIGENTI E SERVIZI

4.1 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

- a) da parte degli Organi Federali: di un Presidente di Giuria
- b) da parte degli Organizzatori:

- di una Giuria
- di un Disegnatore ed un Costruttore dei percorsi di Attitudine e Gimkana
- dei necessari Segretari di Giuria per le prove di Addestramento ed Attitudine;
- di un Responsabile della Segreteria;

- c) da parte dei Concorrenti: di un rappresentante dei Cavalieri, comunicato al più presto alla Segreteria ed al Presidente di Giuria. Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del Presidente e del Comitato Organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei Concorrenti. Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a Suo carico.

Tali nomine (tranne quelle di cui al punto c) devono essere pubblicate nel programma giornaliero di gara.

Gli Organizzatori devono inoltre assicurare:

- un servizio di cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi;
- un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso, assistenza veterinaria e di mascalcia.
- un adeguato numero di inservienti agli ostacoli

4.2 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. A tal uopo, i predetti Comitati dovranno incaricare un qualificato sanitario, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi al Presidente di Giuria il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi.

I C.O. inoltre, dovranno garantire la presenza di ambulanze con barella di cui almeno una provvista di apparecchiature per la rianimazione durante la prova di Gimkana e di Sbrancamento. Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del Concorso, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

4.3 Assistenza veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il Veterinario nominato dall'Ente Organizzatore per assolvere il servizio di assistenza veterinaria deve essere tratto dall'Elenco ufficiale dei Veterinari Fiduciari.

4.4 Presidente di Giuria

All'atto dell'approvazione del programma, la F.I.S.E. o il Comitato Regionale, a seconda di chi sia la competenza dell'approvazione del programma, nomina un Presidente di Giuria, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali.

Sono compiti Presidente di Giuria:

- a) assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara e di lavoro nonché alla viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie;
- b) verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza, con spirito di fattiva collaborazione con il Costruttore del percorso;
- c) controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso e dimensione ostacoli) delle prove d'Attitudine e Gimkana;
- d) verificare che le tabelle orarie di Addestramento e Attitudine siano congrue;
- e) suggerire eventuali modifiche suggerite da particolari condizioni (meteo o altre);
- f) verificare la validità delle misure di sicurezza predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);
- g) assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;
- h) sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- i) contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- l) applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria elementi di valutazione e di giudizio;
- m) assicurarsi circa la regolarità delle iscrizioni dei cavalli nei ruoli federali nonché quella delle autorizzazioni a montare dei Concorrenti;
- n) controllare la regolarità della iscrizione alla manifestazione dei cavalli e dei Concorrenti partecipanti;
- o) verificare nell'elenco inviato dalla FISE i Cavalieri autorizzati ad esibire il logo dello Sponsor;
- p) controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della Monta rappresentata. Qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria, al termine della manifestazione, invierà all'Organo di competenza una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla F.I.S.E., allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

4.5 Giuria

Tutti i Giudici devono essere scelti dagli elenchi F.I.S.E. dei Giudici per i Concorsi di Monta da Lavoro.

Nei Campionati e Trofei Nazionali, il Presidente ed i Membri di Giuria sono designati direttamente dalla F.I.S.E..

In tutti gli altri casi i componenti della Giuria sono scelti dal Comitato Organizzatore secondo le qualifiche ed i limiti operativi seguenti:

Aspiranti Candidati Giudici: Operano in affiancamento ai Giudici Nazionali in tutte le categorie e gare Naz. o Reg.

Candidati Giudici: Operano come Membri di Giuria sino alle categorie Amatori e Debuttanti in gare Regionali.

Giudici Nazionali: Operano sia come Presidenti di Giuria che come Membri di Giuria in qualsiasi categoria di Concorso Completo.

La Giuria è composta da tre Membri (di cui uno funge da Presidente) nelle gare Nazionali, tutti e tre i Membri devono essere presenti per tutta la durata della manifestazione.

In ogni gara ciascun membro di giuria sarà isolato dagli altri al fine di ottenere una valutazione totalmente indipendente.

Ciascun giudice dovrà essere coadiuvato da un segretario che registri suoi punteggi e commenti sulle schede.

Nelle gare Regionali o Provinciali può essere previsto un Giudice unico (Nazionale). Nel caso di due giudici la loro posizione rispetto al rettangolo di gara deve essere un giudice in C ed uno indifferentemente in H, M, E o B.

La F.I.S.E. si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado.

Per causa di forze maggiori (indisponibilità di Giudici di Monta di Lavoro), il CO può avvalersi di Giudici di Dressage o di Completo nell'espletamento della sola funzione giudicante la prova di Addestramento

Solo per eccezionali motivi di causa di forza maggiore accertati dal Presidente di Giuria, una categoria iniziata con 3 o 2 Giudici può proseguire rispettivamente con 2 o 1 Giudice.

4.6 Compiti della Giuria

La Giuria nelle prove di Addestramento e di Attitudine assegna i punti e le eventuali penalizzazioni, nella Gimkana e nello Sbrancamento sovrintende alle gare ed assegna le eventuali penalità. Segue e controlla le operazioni per la definizione della classifica finale.

Il Presidente di Giuria segnalerà con la campana l'inizio della prova. I concorrenti hanno tempo 45 secondi dopo il suono per iniziare la loro prova. Chi supera i 45 sec. o inizia la prova prima del suono della campana, sarà squalificato.

4.7 Compiti del Veterinario

Il Veterinario di gara offre la sua consulenza al Presidente di Giuria per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli, tale visita ha pertanto lo scopo di una tutela del benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e dare la sua consulenza al Presidente di Giuria che quindi potrà ammettere i cavalli alle gare. Controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone.

Per quanto sopra non espresso o dettagliato ed in armonia con le altre discipline FISE, si rimanda al Regolamento Veterinario FISE in vigore al momento della manifestazione

4.8 Compito dei Cronometristi

Sono responsabili dei rilevamenti dei tempi. Unitamente alla Giuria stilano la classifica. Il loro operato è insindacabile.

La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti o dei Cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara. Nel caso che uno di questi, ostacoli o vantaggi involontariamente un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

5. TENUTA E BARDATURA

La bardatura e l'abbigliamento devono rispettare il tipo di monta scelto, come previsto nei capitoli seguenti relativi alle bardature e abbigliamento del cavaliere. Un cavaliere può decidere la propria tipologia di Monta indipendentemente dalla razza del cavallo.

Sono considerate Monte Tradizionali da Lavoro :

1. La monta Maremmana
2. La monta Western
3. La monta Camarguese (Delta)
4. La doma Vaquera
5. La monta Campesinos
6. La monta Bardigiana
7. La monta Tolfetana
8. La monta Murgese
9. La monta Sarda
10. La monta S.Fratellana
11. La monta Siciliana
12. La monta Haflinger
13. La monta Araba
14. La monta Inglese
15. ALTRE

5.1 Maremmana:

Bardatura del cavallo:

- le selle dovranno essere munite di sottocoda e pettorale:

- a. scafarda tradizionale
- b. scafarda con cuscini ridotti
- c. sella con il pallino
- d. bardella
- e. sella a quartieri lunghi con copertina maremmana

- Il morso dovrà essere dotato di barbozzale, per il quale non si prevede alcuna prescrizione relativamente al suo contatto con la barbozza del cavallo, in quanto sarà a discrezione del cavaliere in virtù dell'addestramento del proprio cavallo. Morsi consentiti:

- a. morso maremmano spezzato
 - b. morso maremmano intero
 - c. morso intero a barre dritte (inferiori a 15 cm.)
 - d. eventuali morsi di derivazione artigianale riconducibili alle caratteristiche sopra riportate.
- I finimenti dovranno essere della stessa tipologia della sella, rigorosamente in cuoio. La testiera dovrà prevedere il sovra capo, sottogola, frontalino, montanti, tutti con appositi ganci tradizionali e non con legacci in cuoio tipici della bardatura americana. Con cavalli esordienti è consentito l'uso di redini in corda agganciate all'anello del filetto da usare a due mani, in aggiunta a quelle del morso

Abbigliamento del Cavaliere:

- Pantaloni, panciotto, giacca e cappello, tutto dello stesso colore (comunque intonato) nero, verde scuro, marrone.
- Stivali in cuoio marroni o neri, con o senza laccioli laterali. Sono vietati stivali di derivazione inglese più alti sull'esterno all'altezza del ginocchio, così come sono vietati stivali con stringhe sulla parte superiore del piede. E' previsto l'uso di scarponcini o stivaletti corti con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.
- Camicia bianca, a maniche lunghe abbottonate intorno ai polsi, così come dovrà essere abbottonata fino al penultimo bottone al collo, preferibilmente senza colletto.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.

5.2 Western

Bardatura del Cavallo

- sella tipicamente Americana;
- in prove di addestramento non sono consentite martingale o tie down (abbassatesta fisso o mobile);
- le imboccature debbono essere non costrittive per il cavallo, non si possono usare leve o ponti coercitivi. L'utilizzo del morso a torciglione o filetto deve essere inteso come utilizzo per la specialità e non come mezzo di sottomissione e lesione per il cavallo non sono ammesse redini da barrel, le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito (non ammesso quello da barrel);
- le leve del morso non possono essere più lunghe di 20 cm partendo dall'attaccatura della testiera all'attaccatura delle redini;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (bosal in corda e nervo, capezzini in cuoio sottile o materiale similare);
- non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- non è ammesso gareggiare con il frustino di qualsiasi genere neppure il romling.

Abbigliamento del Cavaliere:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoncini e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è obbligatorio.

5.3 Camarguese (Delta)

Bardatura del Cavallo:

- sella tipica, martingala, filetto e sottocoda. Dovrà essere fatta molta attenzione alla giusta collocazione della sella sulla schiena e dell'aggancio corretto dei tre sottopancia, anche sottocoda e martingala saranno frutto di giudizio per la loro esatta collocazione;
- nel mettere il filetto e quindi l'imboccatura del cavallo, sarà posta particolare attenzione alla corretta lunghezza del barbozzale, il quale dovrà permettere l'inserimento di almeno tre dita fra esso e la barbozza dell'animale.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni Camargue;
- camicia tipica con tutti i bottoni allacciati;
- cravattino in cordura o cuoio;
- cappello camarguese;
- gilet;
- stivali e tipica giacca di velluto camarguese (da utilizzare a seconda della stagione).

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.

5.4 Vaquera

Bardatura del Cavallo:

- sella tradizionale vaquera, obbligatoriamente nera, liscia o lavorata in cuoio o seta, con il seggio di agnello e con la coperta arrotolata sull'arcione lunga fino al ponte delle staffe, quella liscia si utilizzerà di preferenza quando il cavaliere vesta "Zahones" e stivali. Il pomolo e la paletta sono parti fondamentali della sella, pertanto è vietato l'uso di selle mancanti di questi elementi di forma e dimensioni tradizionali. E' tassativamente proibito l'uso di selle miste. Le amazzoni useranno la sella vaquera da amazzone;

- le imboccature dei cavalli di qualunque età e in qualsiasi tipo di gara, saranno quelle tipiche di questo tipo di doma. Saranno brunite, con barbozzale a catena o a salsiccia. La catenella del barbozzale potrà essere foderata di cuoio non cucito e lo racchiuderà nella totalità;
- la testiera sarà la classica vaquera con o senza sottogola, avrà il "Mosquero" di cuoio, cerda o seta, le fibbie brunite;
- nelle gare per cavalli giovani si potranno utilizzare redini doppie (o false redini) allacciate ai lati del cannone del morso vaquero o agli anelli laterali della seghetta sul naso. nelle gare di cavalli iniziati, le quattro redini saranno impugnate dalla mano sinistra, potendo il cavaliere appoggiarsi con la mano destra ed il frustino sulla falsa redine dello stesso lato;
- Il pettorale, se necessario, sarà il classico vaquero a forma di Y. Due corregge allacciate alla sella in alto e la terza al sottopancia, passando tra gli anteriori del cavallo. Non è permesso l'uso di altri pettorali;
- è vietato l'uso di martingale, camarre, legacoda, nastri sulla criniera;
- è vietato qualsiasi elemento che possa considerarsi aiuto quali fruste, "chivatas", "Garrochas", ecc.
- l'uso del frustino per le amazzoni è obbligatorio ed è facoltativo nelle gare di cavalli giovani. Se, in tale tipo di gara, fosse utilizzato, dovrà impugnarsi con la mano destra e rivolto verso l'alto e sopra il collo del cavallo.

Abbigliamento del Cavaliere:

L'impossibilità di stabilire canoni fissi in questo campo, dà facoltà alla giuria di decidere ragionevolmente (per ogni situazione che si presentasse) l'utilizzo o meno di determinati capi di vestiario per l'esecuzione delle gare.

Il partecipante si preoccuperà di armonizzare sempre i colori del proprio abbigliamento, rifuggendo i colori e le forme stridenti, adeguandosi sempre ai modi e alle tradizioni di questa doma. L'abbigliamento si adatterà alle condizioni climatiche del momento della gara.

Tanto il cavaliere come l'amazzone (quest'ultima in minor grado) utilizzeranno colori sobri quali nero, grigio, marrone, bianco o écru ecc. con tessuti in tinta unita, a righe o con disegno a piede di pollo ecc.

Il partecipante, quando monta alla "Jineta", utilizzerà obbligatoriamente:

- cappello ad ala larga nei colori nero, grigio o marrone.;
- giacca corta o Guayabera con panciotto o gilet ed un fazzoletto o fascia nera a mo' di cintura.
- pantaloni con i risvolti bianchi usando stivali oppure calzoni con "Caireles" quando si calzino stivaletti con "polainas" (ghette);
- se la donna monta all'amazzone, indosserà la gonna lunga tradizionale, pettinata senza fiori né fronzoli. Porterà il frustino nella mano destra rivolto verso il suolo. Potrà, in luogo del cappello ad ala larga, indossare il "Catite".
- speroni classici vaquero bruniti, con cinghiali bianchi o nocciola, con fibbie o laccetti. Le rotelle saranno le classiche vaquere con otto punte, quattro maggiori e quattro minori; la rotella rotonda è ammessa sempreché lo sperone sia il classico alla vaquera.
- Gli "Zahones" sono facoltativi, la giuria terrà in conto se usati, per la maggior difficoltà nell'applicare la correzione agli aiuti;
- il "Marsigliese" o il giaccone sono capi per ripararsi e si potranno indossare quando il clima lo richieda.

Tipologia di monta:

Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).

5.5 Campesinos

In corso di definizione

5.6 Bardigiana

Bardatura del Cavallo all'americana:

- sella tipicamente Americana;
- in prove di addestramento non sono consentite martingale o tie down (abbassatesta fisso o mobile);
- le imboccature debbono essere non costrittive per il cavallo, non si possono usare leve o ponti coercitivi. L'utilizzo del morso a torciglione o filetto deve essere inteso come utilizzo per la specialità e non come mezzo di sottomissione e lesione per il cavallo non sono ammesse redini da barrel, le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito (non ammesso quello da barrel);
- le leve del morso non possono essere più lunghe di 20 cm partendo dall'attaccatura della testiera all'attaccatura delle redini;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (bosal in corda e nervo, capezzini in cuoio sottile o materiale similare);
- non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- nelle prove dove è consentito il frustino, questo non deve superare la lunghezza di 70 cm.

Abbigliamento del Cavaliere all'americana:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoni e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi;
- giacchino husky della Associazione Bardigiana.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è obbligatorio.

Bardatura del Cavallo all'inglese:

- sella inglese a quarti lunghi nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;
- briglia intera con morso, barbozzale e filetto, le leve del morso non devono superare cm.10;
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina semplice, senza chiudibocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda.

Abbigliamento del Cavaliere all'inglese:

- pantaloni da equitazione di colore scuro;
- Cap, cilindro o bombetta (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);

- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- gilet o panciotto (abbottonato) dello stesso tessuto o colore dei pantaloni;
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghette nere;
- speroni cromati obbligatori (non lesivi);
- frustino, dove ammesso, non superiore a 70 cm.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.

5.7 Tolfetana

Bardatura del Cavallo:

- sella maremmana "bardella" completa di pettorale e sottocoda. Poiché la sella maremmana in genere non prevede l'uso del sottosella, il cavaliere ne potrà usufruire solo a salvaguardia della salute del cavallo, esso dovrà essere in feltro e non visibile a cavallo bardato.
- morso maremmano intero o snodato;
- per la categoria esordienti è consentito l'uso sia del capezzone che delle quattro redini.
- briglia classica maremmana in cuoio dello stesso colore della sella.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione con sbuffo, di fustagno o velluto sia liscio che a coste;
- camicia bianca con maniche lunghe abbottonate;
- gilet o panciotto (abbottonato) dello stesso tessuto o colore dei pantaloni;
- stivali in cuoio lisci o allacciati lateralmente con laccioli in cuoio o scarponi con gambali muniti di laccioli in cuoio, vietati stivali di tipo inglese e stivaletti di ogni genere;
- speroni tipici maremmani con rotelle o senza;
- cappello tipico da buttero di colore nero, marrone o verde scuro fermato con un lacciolo sotto il mento del cavaliere.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.

5.8 Murgese

Essendo la tradizione murgese radicata in origini antiche l'abbigliamento e la bardatura possono essere identificati in:

Bardatura del Cavallo all'inglese:

- sella inglese a quartieri lunghi nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;
- briglia intera con morso, barbozzale e filetto, le leve del morso non devono superare cm.10;
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina semplice, senza chiudibocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione di colore nero o scuro in cotone o fustagno;
- copricapo tipico di colore nero (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- cravattino in stoffa;
- gilet di colore e dello stesso materiale dei pantaloni;
- stivali di colore marrone o scuri risalenti alla tradizione delle Murge.;
- speroni facoltativi (non lesivi);
- frustino, dove ammesso, non superiore a 70 cm.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.

5.9 Sarda

Bardatura del Cavallo:

- sella sarda con o senza imbottiture, con quartieri dritti se del tipo (mezza reale) tutte con gli appoggi anteriori e posteriori esterni;
- briglia con testiera e redini in cuoio di fattura artigianale.
- morso Sardo.
- sottocoda, pettorale, sotto sella di foggia sarda.
- non è ammessa nessun tipo di martingala.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni di foggia sarda obbligatoriamente scuri (neri, verdi o marrone) con tasche orizzontali;
- camicia bianca con maniche lunghe, preferibilmente senza colletto;
- gilet senza maniche abbinato ai pantaloni;
- giacca con martingala cucita di foggia sarda abbinata ai pantaloni e al Gilet;
- capello (bonetto) sardo;
- scarponcini di cuoio grezzo di stile sardo, gambali morbidi di cuoio o rigidi lucidi, in alternativa stivali di cuoio grasso di fattura artigianale con chiusure laterali con lacci;
- speroni a rotelle;
- frusta in nerbo di bue o bastone da sella (facoltativi).

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini;
- L'uso degli speroni è obbligatorio.

5.10 Sanfratellana

In corso di definizione

5.11 Siciliana

Bardatura del Cavallo:

Le selle dovranno avere pettorale e sottocoda.

- sella antica siciliana in cuoio con appoggi sui quartieri con prominenza sull'arcione chiamato "pupa";
- sella di artiglieria simile alla scafarda;
- bardella "varduni";
- pelham spezzato a quattro redini con barbozzale o morso rigido;
- testiera in cuoio con frontalino, sottogola, nasiera montati tradizionalmente.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni cavallerizza in velluto semi-sbuffo di colore beige, marrone o nero;
- giacca velluto riga 8 Duca di Modrone marrone o nera;
- copricapo in velluto a righe "coppola tipica siciliana" di colore marrone o nero;
- cravatta tinta unica da abbinare al colore del vestito;
- camicia bianca;
- stivali classici da equitazione nero o marrone testa di moro;
- speroni cromati e cinturino in cuoio del colore degli stivali
- frusta (cacciaturi) con bastoni lavorata artigianalmente lunga cm. 130 (5 palmi) con corda (socco) lunga cm.150.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini.
- L'uso degli speroni è obbligatorio.

5.12 Haflinger e

5.13 Araba

Bardatura del Cavallo all'americana:

- sella tipicamente Americana;
- in prove di addestramento non sono consentite martingale o tie down (abbassatesta fisso o mobile);
- le imboccature debbono essere non costrittive per il cavallo, non si possono usare leve o ponti coercitivi. L'utilizzo del morso a torciglione o filetto deve essere inteso come utilizzo per la specialità e non come mezzo di sottomissione e lesione per il cavallo non sono ammesse redini da barrel, le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito (non ammesso quello da barrel);
- le leve del morso non possono essere più lunghe di 20 cm partendo dall'attaccatura della testiera all'attaccatura delle redini;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (bosal in corda e nervo, capezzini in cuoio sottile o materiale similare);
- non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- nelle prove dove è consentito il frustino, questo non deve superare la lunghezza di 70 cm.

Abbigliamento del Cavaliere all'americana:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoncini e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi;
- giacchino husky della Associazione Bardigiana.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è obbligatorio.

Bardatura del Cavallo all'inglese:

- sella inglese a quartieri lunghi nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;
- briglia intera con morso, barbozzale e filetto, le leve del morso non devono superare cm.10;
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina semplice, senza chiudibocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda.

Abbigliamento del Cavaliere all'inglese:

- pantaloni da equitazione di colore nero o scuro;
- Cap, cilindro o bombetta (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- gilet senza maniche abbinato ai pantaloni;
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghette nere;
- speroni cromati obbligatori (non lesivi);
- frustino, dove ammesso, non superiore a 70 cm.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.

5.14 Inglese

Bardatura del Cavallo:

- sella inglese a quartieri lunghi nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;
- filetto, pelham o briglia intera con morso e filetto, le leve del morso non devono superare cm.10;
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina semplice, con o senza chiudi-bocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione di colore bianco o beige;
- Cap, cappello in feltro, cilindro o bombetta, neri o blu scuro (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con cravatta o plastron, colletto e polsini allacciati;
- giacca nera o blu scuro in inverno, gilet senza maniche nero o blu scuro in estate;
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghette nere;
- speroni cromati facoltativi;
- frustino, dove ammesso, non superiore a 70 cm.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.

REGOLAMENTAZIONE

6. CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI COMPLETI

I Concorsi Completi si dividono nelle seguenti due Classi:

- Concorsi Ridotti di Monta da Lavoro (CRML)
- Concorsi Completi di Monta da Lavoro (CCML)

Nella stessa manifestazione è possibile programmare CRML e CCML di diverse Categorie.

6.1 Concorsi Ridotti (CRML)

Sono i Concorsi di un solo giorno o di due giorni nei quali non ci sono tutte le prove, ma soltanto alcune combinazioni:

- Addestramento + Attitudine o Gimkana
- Attitudine + Gimkana
- Addestramento + Attitudine + Gimkana
- Addestramento o Attitudine o Gimkana + Sbrancamento
- Addestramento + Attitudine + Sbrancamento
- Addestramento + Gimkana + Sbrancamento
- Attitudine + Gimkana + Sbrancamento

La successione delle prove sarà: Prova di Addestramento, Prova di Attitudine, Gimkana, Sbrancamento.

In essi non sono previste ispezioni dei cavalli, fatta salva la facoltà della Giuria di fermare un cavallo in qualsiasi momento della gara, per i casi previsti dal Regolamento.

Nel caso di Tappe di Campionati Italiani, o comunque gare Nazionali, sarebbe sempre opportuno prevedere lo Sbrancamento. E' possibile programmare CRML in tre giornate o in quattro giornate. In questo caso è auspicabile una ispezione dei cavalli prima della Gimkana.

6.2 Concorsi Completi (CCML)

Sono i Concorsi Completi nei quali si effettuano tutte le quattro prove, in due o più giornate, nella seguente successione delle prove:

1. Addestramento
2. Attitudine
3. Gimkana
4. Sbrancamento

E' obbligatoria l'ispezione dei cavalli prima della Prova di Addestramento per tutte le Categorie.

7. QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare in:

- 1) Cavalieri con Patente A solo per attività ludico addestrativa
- 2) Cavalieri con Brevetto (B, Bmdl, Bc, Bw) o superiore,

8. CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI

Nel Concorso Completo i cavalli vengono classificati in base all'età:

- Cavalli Esordienti (3 e 4 anni) in addestramento

- Cavalli Debuttanti (da 3 ai 5 anni)
- Cavalli (da 6 anni in poi)

9. POSSIBILITA' DI MONTARE IN COMPLETO

E' responsabilità del Cavaliere la partecipazione a Categorie cui e' correttamente qualificato, pena la squalifica.

9.1 Patente A

Abilita, dopo sei mesi dal rilascio, compiuti i 6 anni, ad attività ludico addestrativa, solamente nella:

- categoria di avviamento con cavalli esperti.

9.2 Brevetto B (B, Bmdl, Bc, Bw) o superiore

Abilita ad attività sportivo agonistica nelle:

- categoria avviamento con cavalli di 3 e 4 anni, in addestramento
- categoria cavalli debuttanti con cavalli da 3 ai 5 anni ,
- categoria amatori,
- categoria open.
- categoria juniores

Un Cavaliere Junior può, a scelta, partire in una categoria del livello immediatamente inferiore rispetto a quella prevista obbligatoriamente in riferimento alla sua patente ed al cavallo che monta.

10. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE

Nella Open é vietato il cambio di mano (come in tutte le altre nazioni del mondo che praticano Monta da Lavoro). Quindi il cavaliere dovrà completare la prova con la medesima mano con cui comincia, pena la squalifica. Nelle altre si può effettuare il cambio di mano o guidare a due mani in tutte le specialità, è consentito l'uso di martingale fisse nelle gare di Attitudine, Gimkana e Sbrancamento e la non squalifica in caso di mancato superamento di alcune difficoltà, ma una penalizzazione di 20 punti o secondi (dopo il 3° tentativo).

E' vietata la partecipazione in dette categorie ai binomi che abbiano preso parte o siano iscritti alla categoria Open.

10.1 Categoria Avviamento Ludico-addestrativa

- Addestramento: Riprese livello 1 e 2
- Attitudine: 6/8 difficoltà, esclusi: ponte, slalom tra paletti paralleli, passi indietro a slalom. Lo slalom tra paletti dritti e le figure tra i barili possono essere eseguiti al trotto. Il restante percorso al passo ed al galoppo.
- Gimkana: NON CONSENTITA
- Sbrancamento: consentito solo a squadre.

10.2 Categoria Debuttanti e Juniores ed Amatori

- Addestramento: Riprese livello 3, 4 e 5
- Attitudine: 8/12 difficoltà, senza alcuna esclusione
- Gimkana: 6/10 difficoltà, senza ponte, slalom tra paletti paralleli, barili ad elle o a triangolo.
- Sbrancamento: sia individuale che a squadre.

10.3 Categoria Open

- Addestramento: Riprese dalla 6 alla 8
- Attitudine: 10/15 difficoltà, senza alcuna esclusione
- Gimkana: 9/14 difficoltà, senza ponte.
- Sbrancamento: sia individuale che a squadre.

11. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE

11.1 Prova di Addestramento

Lo scopo della Prova di Addestramento nel Concorso di Monta da Lavoro consiste nel mettere in evidenza e premiare le qualità di un cavallo che, attraverso un razionale addestramento, ha raggiunto l' armonico sviluppo atletico e psicologico necessari per poter eseguire il grafico e i movimenti previsti.

Le indicazioni tecniche di questa prova sono descritte nel Regolamento Nazionale per le manifestazioni di Dressage, cui si fa riferimento per tutto quanto non specificamente previsto in questo Regolamento.

Una ripresa ha inizio con l'entrata in A e termina dopo il saluto alla fine dell'esercizio, appena il cavallo si muove in avanti. Tutto quanto accade prima dell'inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti.

Il giudizio insito e richiesto in questa prova non deve comunque compromettere ed essere in contrasto con quanto previsto dagli articoli **11.2** (Prova Attitudine) e **11.3** (Gimkana) e in particolare lo spirito di collaborazione che è prerogativa essenziale di un buon cavallo da Lavoro.

11.1.1 Riprese

Le riprese previste per le prove di addestramento sono quelle ufficiali in vigore approvate dal Consiglio Federale. Tutte le riprese vanno eseguite a memoria. L'esecuzione delle riprese non ha limiti di tempo.

Per i Concorsi o Campionati Nazionali la scelta delle riprese sarà pianificata dalla F.I.S.E. centrale all'inizio dell'anno.

Per i Concorsi o Campionati Regionali la scelta delle riprese è a discrezione dei Comitati Regionali, per i Concorsi Provinciali, la scelta è dei Comitati Organizzatori.

Le dimensioni del rettangolo sono di m. 40 x 20.

Queste distanze vengono prese all'interno della recinzione che possibilmente deve essere separata dal pubblico di almeno 10 metri. La recinzione sarà alta 30 cm circa.

La parte di recinzione che chiude l'ingresso in A deve essere formata da un elemento mobile lungo 2 metri circa.

Deve obbligatoriamente essere previsto un servizio di apertura e chiusura del rettangolo in corrispondenza dell'ingresso in A durante la prova di ogni concorrente.

Le lettere all'esterno della recinzione devono essere poste a circa 30 cm. dalla stessa, devono essere chiaramente indicate e dell'altezza di 70 cm. circa. Si raccomanda di porre un segno sulla recinzione all'altezza della relativa lettera, che ne permetta l'identificazione.

Le lettere sono posizionate come da disegno in appendice.

È raccomandabile programmare un intervallo di circa 10 minuti dopo il passaggio di 10 concorrenti per il ripristino delle condizioni migliori del terreno.

Se la prova si svolge al chiuso, le recinzioni del rettangolo devono essere poste possibilmente ad una distanza minima di 2 m. dalla parete.

Il Concorrente ha a disposizione, pena l'eliminazione, 45 secondi dal suono della campana per entrare in rettangolo. Un Concorrente che entra in rettangolo prima del suono della campana è eliminato.

11.1.2 Disposizione delle giurie

Nel caso di Giuria composta da tre Giudici, essi possono essere così dislocati: H-C-M, H-C-B, E-C-M, posti all'esterno del lato corto, da 3 a 5 m. di distanza dalle rispettive lettere. Il Presidente (C) è dislocato nel prolungamento della linea mediana; gli altri due a 2,50 m. all'interno della linea del prolungamento dei lati lunghi.

Se composta da 4 o 5 Giudici, i due aggiunti devono essere posti sui due lati lunghi all'altezza delle lettere E, B, da 3 a 5 m. di distanza dalle rispettive lettere.

Possibilmente una cabina separata deve essere a disposizione di ciascun Giudice, rialzata di 0,50 m. rispetto al terreno, per permettere ai Giudici di avere una buona visione del rettangolo.

11.1.3 Punteggio

Le figure comportano il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

- 10 - eccellente
- 9 - molto bene
- 8 - bene
- 7 - abbastanza bene
- 6 - soddisfacente
- 5 - sufficiente
- 4 - insufficiente
- 3 - abbastanza male
- 2 - male
- 1 - molto male
- 0 - non eseguito

Per "non eseguito" si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

L'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, isolati o ripetuti, sono errori gravi che fanno abbassare almeno di due punti il voto del movimento durante il quale si verificano.

Vengono sommati i punti da 0 a 10 attribuiti da ciascun Giudice al Concorrente per ogni movimento numerato della ripresa di addestramento, così come anche i punti attribuiti alle note d'insieme, e vengono sottratte le eventuali penalità per "errore di grafico" e/o "errore di ripresa" (2 punti il primo errore, 4 il secondo, 8 il terzo).

Il risultato è il punteggio della prova di addestramento.

11.1.4 Classifica

Al termine della prova di addestramento dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto dei punti conseguiti da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente.

Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

11.1.5 Errori di grafico

Quando un Concorrente commette un "errore di grafico" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, ecc.) il Presidente di Giuria l'avverte suonando la campana. Il Presidente, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare.

Tuttavia nei casi in cui il suono della campana potrebbe inutilmente intralciare lo svolgersi del lavoro (per esempio se il Concorrente esegue una transizione dal trotto medio al passo riunito in E in luogo di K) deciderà il Presidente di Giuria se suonare o no.

11.1.6 Errori di ripresa

Quando un Concorrente commette un "errore di ripresa" (ad esempio trotto sollevato, anziché seduto e viceversa; saluto non tenendo le redini in una sola mano, ecc.) deve essere penalizzato come per un "errore di grafico", ma non verrà segnalato da alcun suono della campana.

11.1.7 Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano. Nel caso di Juniores che indossino il cap é ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni.

11.1.8 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nelle gare di Campionato un Commissario sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature. Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca.

Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova di addestramento, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato.

Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo. Può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche in tinta con la tenuta.

11.1.9 Campo di prova o riscaldamento

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni, sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

I cavalieri Juniores dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido anche in campo prova.

11.1.10 Permessi e divieti nei campi prova

E' consentito:

- l' uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le tre singole prove;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.

È proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse,
- montare con frusta e speroni se non previsti dalla tenuta,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati,
- qualsiasi tipo di abbassatesta sia alla corda che montato.

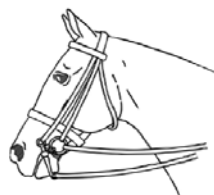
11.1.11 Eliminazione

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

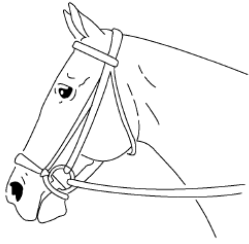
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- ingresso nel rettangolo prima del suono della campana o dopo 45 secondi dal suono della stessa;
- difesa prolungata del cavallo oltre 10 secondi;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- uscita dal rettangolo con i quattro arti durante la ripresa;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- ingresso con il frustino ove non contenuto nella tenuta;
- rosette, stinchiere, fasce, cuffie, etc.;
- aiuti di compiacenza;
- superamento del numero massimo di 3 errori consentiti di grafico e/o di ripresa.

Capeczina ammessa con la briglia

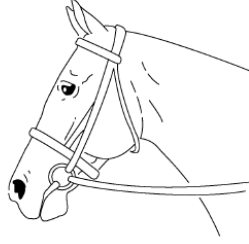


Capezzine ammesse

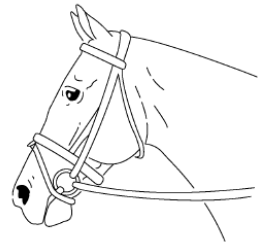
1.



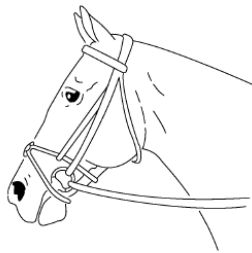
2.



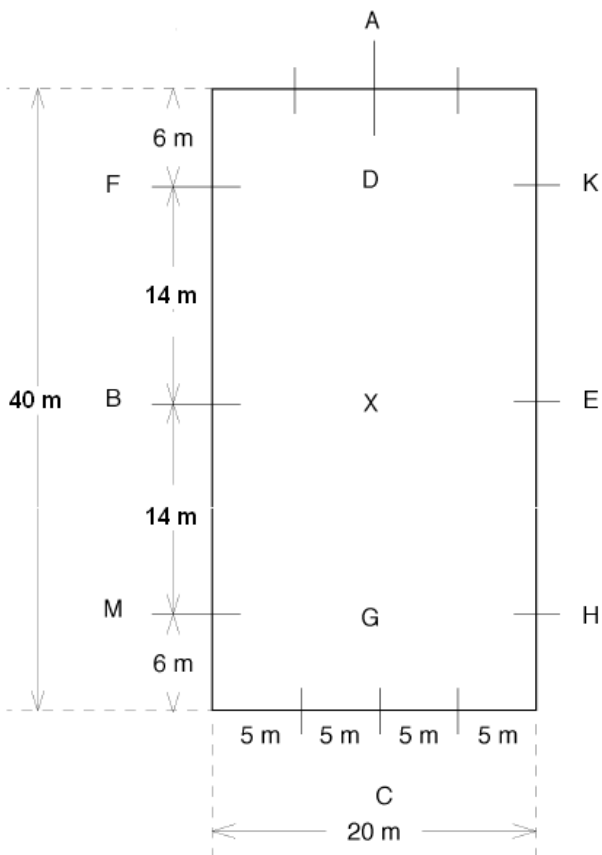
3.



4.



1, 3 e 4 non sono ammesse con la briglia

**11.2 Prova di Attitudine**

L'obiettivo di questa prova è di evidenziare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di tranquillità, precisione, stile e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere. Deve mettere in risalto la fluidità dei movimenti, la regolarità dell'andatura e la precisione dell'esecuzione delle difficoltà previste. Quindi cadenze eccessive, difese, partenze repentine o soste troppo lunghe che interrompono la regolarità e fluidità della prova saranno fortemente penalizzate. I binomi che chiamati per tre volte non si presentano saranno squalificati. I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana, saranno eliminati.

Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva. Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà non ancora affrontata, si provvederà al suo ripristino ed il tempo necessario sarà aggiunto a quello realizzato. Se se ne abbatte una già superata, o la si attraversi, il binomio non verrà eliminato se il Giudice non ne ha fatto espresso diniego.

11.2.1 Campo di gara

Il campo di gara per la prova di attitudine consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 50 X 30 m..

Questo dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti e perciò pregiudicare la loro valutazione da parte della Giuria.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

11.2.2 Massima durata della prova

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Ogni secondo che superi tale termine verrà tramutato in penalità. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

11.2.3 Ostacoli

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità.

Il grafico del percorso dovrebbe essere disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti sia dai cavalieri che usano la mano sinistra sia da quelli che usano la mano destra per tenere le redini.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Attitudine e di Gimkana, come pure il modo di eseguirli, sarà descritto nell'apposito capitolo.

Solo gli ostacoli esposti in detta lista possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

Il numero ed il tipo di ostacoli consentiti nelle singole categorie sono riportati nel capitolo 10 a pagina 51.

Tutti gli ostacoli sono contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- passare in mezzo alle due bandierine di ingresso nella giusta direzione;
- eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
- uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo alle due bandierine di uscita.

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, ma la ripetizione dovrebbe essere eseguita in direzione inversa.

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso. Ogni ostacolo è parte di un avvicinamento che deve essere rispettato.

11.2.4 Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano. Nel caso di Juniores che indossino il cap è ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni.

11.2.5 Errore di percorso

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza.

È considerato un errore, e comporta l'eliminazione, quando un concorrente cerca di eseguire l'ostacolo senza:

- aver corretto il modo di eseguire l'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

11.2.6 Punteggio

Il Giudice, coadiuvato da un assistente che provvederà a trascrivere in apposite schede, dovrà esprimere una valutazione. Le figure comportano il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

- 10 - eccellente
- 9 - molto bene
- 8 - bene
- 7 - abbastanza bene
- 6 - soddisfacente
- 5 - sufficiente
- 4 - insufficiente
- 3 - abbastanza male
- 2 - male
- 1 - molto male
- 0 - non eseguito

Per "non eseguito" si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

L'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, isolati o ripetuti, sono consentiti se sono nell'ambito della decenza

Vengono sommati i punti da 0 a 10 attribuiti da ciascun Giudice al Concorrente per ogni difficoltà numerata della prova di attitudine, così come anche i punti attribuiti alle note d'insieme, e vengono sottratte le eventuali penalità

Il risultato è il punteggio della prova di attitudine.

11.2.7 Classifica

Al termine della prova di attitudine dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto dei punti conseguiti da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente.

Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

11.2.8 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nelle gare di Campionato un Commissario sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature. Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca. Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova di attitudine, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova. Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo.

Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

11.2.9 Campo di prova o riscaldamento

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni, sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

I cavalieri Juniores dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido anche in campo prova.

11.2.10 Permessi e divieti nei campi prova

E' consentito:

- l' uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le tre singole prove;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.

È proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse,
- montare con frusta e speroni se non previsti dalla tenuta,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati,
- qualsiasi tipo di abbassatesta sia alla corda che montato.

11.2.11 Eliminazione

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- non presentarsi entro la terza chiamata;
- inizio della prova prima del suono della campana o dopo 45 secondi dal suono della stessa;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- ingresso con il frustino ove non contenuto nella tenuta;
- aiuti di compiacenza;
- errore di percorso;
- terzo rifiuto ad affrontare le difficoltà;
- superamento del tempo limite;
- monta pericolosa;

11.3 Gimkana (o prova di velocità)

L'obiettivo di questa prova è di esaltare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere. Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori. Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabiliti la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva. Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà non ancora affrontata, si provvederà al suo ripristino ed il tempo necessario sarà aggiunto a quello realizzato. Se se ne abbatte una già superata, o la si attraversi, il binomio non verrà eliminato se il Giudice non ne ha fatto espresso diniego. I binomi che chiamati per tre

volte non si presentano saranno squalificati. I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana, saranno eliminati.

E' obbligatorio indossare il copricapo rigido con mentoniera allacciata, salvo specifico esonero del Presidente di Giuria mediante affissione di avviso scritto esposto in bacheca.

11.3.1 Campo di gara

Il campo di gara per la prova di velocità consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 50 X 30 m e massime di 60x80. Questo dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

11.3.2 Massima durata della prova

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

11.3.3 Ostacoli

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità.

Il grafico del percorso dovrebbe essere disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti sia dai cavalieri che usano la mano sinistra sia da quelli che usano la mano destra per tenere le redini.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Attitudine e di Gimkana, come pure il modo di eseguirli, è descritto nell'articolo 6.2.12.

Solo gli ostacoli esposti in detta lista possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

Il numero ed il tipo di ostacoli consentiti nelle singole categorie sono riportati nel capitolo 5 a pagina 51.

Tutti gli ostacoli sono contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- passare in mezzo alle due bandierine di ingresso nella giusta direzione;
- eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
- uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo alle due bandierine di uscita.

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, ma la ripetizione dovrebbe essere eseguita in direzione inversa.

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso.

Ogni ostacolo è parte di un avvicinamento che deve essere rispettato.

11.3.4 Penalità

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato trasformando in secondi le penalità della descrizione dell'attitudine. Nelle categorie Amatori, Junior, Debuttanti alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, riportando un addebito di secondi.

11.3.5 Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano. Nel caso di Juniores che indossino il cap è ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni.

11.3.6 Errore di percorso

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza.

E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione, quando un concorrente cerca di eseguire l'ostacolo senza:

- aver corretto il modo di eseguire all'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

11.3.7 Classifica

Al termine della prova di velocità dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto del tempo e delle penalità conseguite da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei tempi e delle penalità assegnati al binomio.

Vincitore è colui che ha totalizzato il tempo più basso. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

11.3.8 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nelle gare di Campionato un Commissario sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature. Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca.

Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova di velocità, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova. Sono vietati i frustini e gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo.

Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

11.3.9 Campo di prova o riscaldamento

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni, sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

I cavalieri Juniores dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido anche in campo prova.

11.3.10 Permessi e divieti nei campi prova

È consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le tre singole prove;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.

È proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse,
- montare con frusta e speroni se non previsti dalla tenuta,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati,
- qualsiasi tipo di abbassatesta sia alla corda che montato.

11.3.11 Eliminazione

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- non presentarsi entro la terza chiamata;
- inizio della prova prima del suono della campana o dopo 45 secondi dal suono della stessa;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- ingresso con il frustino ove non contenuto nella tenuta;
- aiuti di compiacenza;
- errore di percorso non corretto;
- terzo rifiuto ad affrontare le difficoltà;
- superamento del tempo limite;
- monta pericolosa;
- non indossare il copricapo rigido.

11.4 Sbrancamento

La prova consiste in un compito che deve essere eseguito individualmente o "a squadre" da uno/quattro cavalieri per sbrancare uno/quattro vitelli, assegnati tramite estrazione a sorte, da un branco che si trova in una area specifica, uno alla volta secondo l'ordine prestabilito dalla Giuria (uno per cavaliere in caso di squadra) e per condurli in una area demarcata che è separata dal resto del branco.

Un cavaliere che si comporti in modo tale da mettere in pericolo la sicurezza del proprio cavallo o del bestiame sarà squalificato per maltrattamento. È vietato toccare i vitelli.

Ogni segno di ferita del cavallo o tracce di sangue causate dal cavaliere ne comporteranno la squalifica.

La mandria dovrà essere stata preventivamente preparata da cavalieri esperti, a cura del Comitato Organizzatore, almeno 30 minuti prima dell'inizio della prova.

Il sorteggio relativo all'ordine di partenza e l'abbinamento degli animali da sbrancare sarà eseguito dopo che tutti gli animali siano stati riuniti in branco all'interno del recinto, alla presenza del rappresentante dei Cavalieri.

11.4.1 Campo di gara

Il campo di gara per la prova di sbrancamento dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare concorrenti o vitelli e appositamente recintato per contenere la mandria.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

11.4.2 Gara individuale:

La prova si svolge in un rettangolo di almeno 20 X 40 metri.

Il campo gara sarà diviso a metà in senso trasversale con una striscia bianca ben visibile che sarà lo start per la prova che si svolgerà come di seguito esposto:

- a) Nella metà opposta al cancello d'ingresso saranno posti almeno dieci vitelli contrassegnati in modo ben visibile.
- b) Il cavaliere dovrà entrare in campo e dal momento del superamento del cancello dispone di 45 secondi per iniziare la prova superando la linea bianca che lo introduce nella metà campo dove sono posti i vitelli.
- c) Dal momento che verrà attraversata la linea bianca partirà il cronometro che misura il tempo occorrente per selezionare e sbrancare il vitello che gli era stato preventivamente assegnato (tramite sorteggio) e portarlo dalla parte opposta, cioè al di qua della linea bianca.
- d) Il cavaliere potrà muoversi in qualunque parte del campo e tentare lo sbrancamento.
- e) Il vitello dove dovrà rimanere al di qua della linea per 15 secondi affinché si possa considerare conclusa la prova. Nel frattempo la mandria dovrà rimanere nel suo settore.

- f) Il tempo massimo concesso alla fase c) è di 90 secondi, dopodiché si riterrà conclusa la prova con un "no time".
- g) Ogni vitello eccedente fino ad un massimo di tre che si portassero al di qua della linea bianca comporterà una penalità di 30" a vitello. In caso che il numero dei vitelli che superano la linea bianca sia superiore a tre la prova sarà conclusa anche se non ancora trascorsi i 90".
- h) I cavalieri sono classificati in base al tempo impiegato per terminare la prova più le penalità per gli errori commessi

11.4.2 Gara a squadre

La prova consiste in un compito che deve essere eseguito da quattro cavalieri della stessa squadra che lavorano insieme per sbrancare quattro vitelli. I membri della squadra eseguiranno i loro compiti individualmente e ciascun cavaliere sbrancherà un vitello secondo l'ordine prestabilito dal sorteggio per condurlo in una zona separata dal resto del branco.

La prova si svolge in un rettangolo di almeno 30 X 60 metri.

Il rettangolo sarà diviso in tre settori equivalenti da due linee: la linea A e la linea B.

- SETTORE 1 è il primo terzo di campo che va dal cancello d'ingresso alla linea A
- SETTORE 2 la parte centrale di campo delimitata dalla linea A alla linea B
- SETTORE 3 è l'ultima parte del campo che va dalla linea B alla fine del campo.

La prova si svolgerà come di seguito esposto:

- a) La mandria, di almeno dieci vitelli contrassegnati in modo ben visibile, sosterrà nel Settore 3.
- b) I cavalieri entreranno portandosi nella parte centrale del campo (Settore 2) attraversando il Settore 1.
- c) Da questo momento i cavalieri dispongono di 45 secondi per iniziare la prova, che avrà inizio quando supererà la linea B per entrare nel Settore 3 dove sosta la mandria.
- d) Lo speaker indicherà quale vitello gli è stato assegnato.
- e) Il Cavaliere dovrà selezionare il vitello e sbrancarlo portandolo al di qua della linea B che lo immette nel Settore 2, dove gli altri 3 membri della squadra potranno intervenire per aiutarlo a mantenere il branco all'interno del Settore 3 ed a spingere il vitello sopra la linea A (Settore 1) ma non possono oltrepassare la linea B che segna il Settore 3, pena l'eliminazione se anche un solo piede dei loro cavalli oltrepassa la linea.
- f) Il cronometro sarà fatto partire quando il cavaliere che deve eseguire l'esercizio di sbrancamento entra nell'area del branco oltrepassando la linea B e finisce appena il vitello attraversa la linea A ed è condotto nel Settore 1.
- g) Il tempo limite per sbrancare il vitello è di 60 secondi, passato questo tempo, il concorrente sarà squalificato e nessun punto sarà assegnato.
- h) Una volta introdotto il capo di bestiame nel Settore 1 dovrà rimanerci per 15 secondi affinché la prova si possa ritenere conclusa.
- i) Ogni vitello che non sia quello da sbrancare che supererà la linea A comporterà una penalità di 10 secondi a vitello.
- j) Un numero maggiore di tre che oltrepassi tale linea comporta il "no time".

11.4.3 Classifica

I cavalieri sono classificati in base al tempo impiegato per terminare la prova più le penalità per gli errori commessi.

La classifica della prova a squadre è in base ai punti totali attribuiti ai membri della squadra prendendo migliori tre risultati.

LISTA DEGLI OSTACOLI

I percorsi delle specialità di Attitudine e di Gimkana hanno un numero totale di ostacoli da 6 a 15, a secondo della categoria, scelti dal Disegnatore del percorso tra i seguenti:

- 1 **Passi laterali su barriera:** la difficoltà è costituita da una barriera (del diametro di non più di 10 cm) di 4 metri, posta tra i 5 e 10 cm dal livello del suolo, appoggiata su due alloggiamenti ancorati al terreno, che deve essere superata da un'estremità all'altra con i passi laterali, avvicinandosi perpendicolarmente o da destra o da sinistra, come indicato dal grafico, ponendo gli zoccoli anteriori del cavallo davanti ed posteriori dietro alla barriera senza mai toccarla.
Penalità: l'abbattimento comporta 3 punti di penalità, ma non è penalità lo spostamento senza caduta.
Se il cavallo passa con gli zoccoli dei posteriori davanti o degli anteriori dietro la barriera, la difficoltà dovrà essere ripetuta dall'inizio per un massimo di tre volte, dopodiché il cavaliere sarà eliminato nelle categorie "open" mentre potrà proseguire con 10 punti di penalità in tutte le altre.
Giudizio: la Giuria deve giudicare la capacità del cavallo ad eseguire l'ostacolo, la fluidità e continuità dell'azione e la sua serenità. Un alto voto sarà attribuito per l'esecuzione dell'ostacolo al galoppo anziché al passo. Il voto del binomio sarà penalizzato se tocca la barriera.
- 2 **Passi laterali su barriere ad elle o doppia elle:** come la precedente ma le barriere formano una "elle" o una "doppia elle". A discrezione del Disegnatore del percorso possono essere eseguiti con testa o groppa all'interno.
Penalità, eliminazione, giudizio: come punto precedente
- 3 **Passi laterali con spostamento di un oggetto:** come ai punti precedenti, con la sola differenza che all'estremità delle barriere a terra sono posti due pilieri a 140 cm. Si dovrà entrare tra la barriera ed il piliere prendere un oggetto posto su quest'ultimo e riporlo sul piliere all'estremità opposta eseguendo i passi laterali.
Penalità: caduta dell'oggetto 5 punti, abbattimento del piliere 2 punti, per il resto come al punto 1
- 4 **Passi laterali con spostamento di un oggetto bis:** Idem come al punto precedente con la sola differenza che la barriera a terra è di cm. 150.
- 5 **Slalom tra paletti su linea dritta a 6,0 m:** consiste nel superamento di una serie di paletti a slalom posti a 6,0 metri l'uno dall'altro in linea senza limitazione di numero, in andata e ritorno. L'altezza di ogni paletto (non in ferro) è prevista in m 2,0 retto da un piedistallo in ferro che ne garantisca la stabilità ma lasci anche la possibilità di cadere se urtato violentemente dal concorrente. La direzione del percorso è indicata dai segnali di percorso. La difficoltà deve essere eseguita entrando al galoppo. Ad ogni cambio di direzione dovrebbe corrispondere un cambio di galoppo (in aria per gli Open, semplice per gli altri. Il galoppo dovrebbe essere sempre conforme alla girata eseguita dal cavaliere. I cambi di galoppo dovrebbero sempre essere eseguiti a metà tra i paletti.
Penalità: per ogni paletto abbattuto sarà attribuita una penalità pari a 2 punti.
Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo in aria, il passaggio a metà fra i paletti, la forma e la simmetria dei circoli, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere.

- La giuria giudicherà insufficiente il cambio di galoppo nel caso in cui esso non coincida col punto mediano fra i paletti, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, lo giudicherà sufficiente. La giuria attribuirà un voto molto negativo (cioè meno di 4) se il cavaliere fallisce nell'eseguire il cambio di galoppo.
- 6 Slalom tra paletti su linea dritta a 3,00 m: come al punto 5 con la differenza che i paletti saranno posti a m. 3,00.
Penalità giudizio e materiali come nel punto 5.
- 7 Slalom tra paletti paralleli: la difficoltà prevede 2 file parallele di paletti, poste a tre metri di distanza tra le file (6 metri nella prova di attitudine) e 6 metri sulla fila. La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà composta da 4 paletti e quella parallela di 3 paletti. Definito anche slalom a cucire in quanto si esegue affrontando il 1° paletto della fila da quattro, successivamente il primo paletto della fila da 3 a mano contraria e così proseguendo fino al settimo. L'ingresso può essere fatto sia a destra che a sinistra del primo paletto.
Penalità, giudizio e materiali come nel punto 5.
- 8 Ostacolo: L'ostacolo potrà consistere da un tronco a terra, una siepe rustica o balle di paglia posti tra due pilieri che sostengono una barriera. L'altezza prevista è di cm. 60 per le tutte le gare. Il fronte non potrà essere inferiore a 3,00 metri. Il cavallo deve avvicinarsi e saltare questo ostacolo in maniera naturale e con sicurezza. Non potrà essere presente più di un ostacolo a percorso.
Penalità: l'abbattimento dell'ostacolo prevede 3 punti di penalità, dopo il terzo rifiuto la squalifica.
Giudizio: la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento e l'azione del cavallo, l'equilibrio del cavaliere e il suo uso degli aiuti nell'eseguire l'ostacolo.
- 9 Otto tra i barili: L'ostacolo consiste in 2 barili collocati ad una distanza da tre a sei metri l'uno dall'altro (con la distanza misurata dal centro dei barili). Il cavallo si avvicinerà al galoppo tra i barili e compirà un circolo intorno al barile sulla destra. Quando sta per completare il circolo e passa in mezzo ai barili cambierà di galoppo in aria e inizierà il circolo a mano sinistra intorno al barile di sinistra. Quando sta per completare il circolo a mano sinistra, dovrà passare in mezzo ai barili, cambierà di galoppo in aria e uscirà. L'ostacolo può essere eseguito al contrario a discrezione del Disegnatore del percorso.
Penalità per abbattimento bidone, 3 punti. Non chiudere l'otto comporta la squalifica.
Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo in aria, il passaggio a metà fra i barili, la forma e la simmetria dei circoli, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere.
La giuria giudicherà insufficiente il cambio di galoppo in aria nel caso in cui esso non coincida col punto mediano fra i barili, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, lo giudicherà sufficiente. La giuria attribuirà un voto molto negativo (cioè meno di 4) se il cavaliere fallisce nell'eseguire il cambio di galoppo in aria.
- 10 Barili a triangolo: La difficoltà consiste in 3 barili collocati ai tre angoli di un triangolo equilatero i cui lati misurano da 3 a 6 metri misurati al centro dei barili. La difficoltà va essere eseguita come segue: il cavallo entra al galoppo in mezzo ai barili sul lato indicato dal grafico del percorso, aggirerà il barile che si trova a destra (o sinistra a seconda del grafico) e proseguirà quindi al barile di sinistra (o destra), eseguendo un cambio di galoppo in aria sulla linea immaginaria tra i due barili e aggirerà il secondo barile, quindi eseguirà un nuovo cambio di galoppo in aria lungo la linea immaginaria tra il secondo e terzo barile ed eseguirà un giro a destra (sinistra) intorno all'ultimo barile, eseguirà un nuovo cambio di galoppo in aria lungo la linea immaginaria tra il terzo ed primo barile uscendo dallo stesso punto in cui l'esercizio è iniziato. Tutti i giri dovrebbero essere completati a destra o sinistra d'accordo con quanto indicato nel grafico del percorso e con la spiegazione data durante la ricognizione del percorso. L'obiettivo di questa difficoltà è di evidenziare la maneggevolezza e la capacità di esecuzione in un'area precisa mentre sono mantenuti l'impulso e il ritmo del galoppo.
Penalità per abbattimento bidone, 3 punti. L'errore di figura comporta la squalifica.
Giudizio: la Giuria deve basare i propri voti sul ritmo, continuità d'azione, fluidità nell'esecuzione, precisione dei cambi di galoppo in aria, atteggiamento del cavallo, uso degli aiuti del cavaliere.
- 11 Campana alla fine di un corridoio: la difficoltà consiste in due barriere di lunghezza di circa 4 metri poste su due supporti aventi altezza di circa 60 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 1.20 mt. l'uno dall'altro in modo che formino un corridoio, una campana è posta alla fine del corridoio ad un'altezza di circa 2,30 metri. La difficoltà dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo si avvicinerà al corridoio con una transizione al passo, entrerà e procederà in avanti verso la fine. Il cavaliere suonerà quindi la campana con la mano e farà quindi indietreggiare il cavallo lungo il corridoio fino a che i suoi anteriori non siano usciti dal corridoio.
Penalità: l'abbattimento delle barriere laterali comporta 3 punti di penalità ciascuna, ma non è penalità lo spostamento senza caduta. La caduta della campana 5 punti. La caduta del piliere 2 punti
Giudizio: la Giuria deve giudicare la velocità, fluidità, continuità e perfezione dell'esecuzione, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere.
- 12 Campana alla fine di un corridoio ad elle: la difficoltà è come la precedente solo che il corridoio, largo cm 150, è costituito da barriere disposte a forma di elle. Penalità e giudizio come sopra.
- 13 Trasferimento di un oggetto: la difficoltà consiste in un passaggio obbligato ove spostare un oggetto (giacca, cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere all'altro.
La distanza tra i due pilieri è di cm. 120.
Penalità: caduta dell'oggetto 5 punti, caduta del piliere 2 punti, mancato passaggio squalifica.
Giudizio: la Giuria deve giudicare l'avvicinamento, l'alt e immobilità, la partenza al galoppo, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere.
- 14 Spostamento di uncino o mazzarella da un barile all'altro Esecuzione come al punto 13 con la differenza che potrebbe esserci da effettuare lo spostamento di un uncino o di una mazzarella come indicato dal Giudice. Penalità e giudizio come il punto precedente.
- 15 Passi indietro a slalom tra i paletti: la difficoltà è costituita da n° 3 paletti posti in linea a tre metri. All'ingresso sarà delimitata una porta con un'ulteriore paletto posto a 170 cm. dal primo della fila. Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultimo paletto della fila dove è posto un cono (restando con il cavallo sul lato di arrivo), trasportarlo sul paletto iniziale della stessa fila indietreggiando a slalom. L'uscita obbligatoria è sempre dalla porta d'ingresso iniziale, che dovrà essere superata indietreggiando finché il cavallo non ha superato la linea d'ingresso con gli arti anteriori. Tale difficoltà dovrà essere predisposta sia per i cavalieri che conducono il cavallo con la mano destra che per quelli che usano la sinistra.
Penalità: abbattimento paletto 2 punti, caduta oggetto 5. Non eseguire correttamente comporta la squalifica.
Giudizio: la Giuria deve giudicare la fluidità dei movimenti del cavallo nell'indietreggiare, la sua reazione all'impiego degli aiuti. Toccare i paletti sarà penalizzato.
- 16 Cancello: può essere sia di metallo che in legno, nel rispetto delle seguenti misure minime: larghezza cm. 150 altezza da cm. 150 a cm. 180 e chiuso con un anello di ferro. Si possono prevedere ai lati n°2 staccionate fisse di cm. 200 ciascuna. Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra secondo il percorso. Il cancello deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle

mani. L'uso delle gambe togliendole dalle staffe comporta la squalifica. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare e non è obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. La difficoltà dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo galoppando in avvicinamento al cancello, esegue l'avvicinamento finale al passo, in appoggiata. L'avvicinamento del cavallo dovrà evidenziare un alto livello di fiducia e sicurezza. Il cavallo si posiziona al lato del cancello. Usando la sua mano destra, il cavaliere alzerà l'anello di ferro e aprirà il cancello. Passerà al passo attraverso di esso senza rilasciare il cancello. Una volta che il cavallo è interamente uscito dall'altra parte del cancello, il cavaliere può indietreggiare uno o due passi per richiudere il cancello. Riporrà quindi l'anello e completerà la difficoltà. Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dallo stesso avendolo chiuso correttamente. Qualora nella partenza il cavallo toccasse più o meno forte il medesimo cancello provocandone la riapertura o lo spostamento o altro, sarà comunque ritenuto ostacolo superato regolarmente senza penalità.

Penalità: la non apertura o qualunque circostanza provochi l'impossibilità ad eseguire o terminare la difficoltà, determina la squalifica per la categoria "open". Mentre per le altre categorie dopo avere tentato di aprire (mettendo la mano sul cancello) il cavaliere potrà proseguire la prova incorrendo in 20 punti di penalità (10 nel caso che non venga fatta solo la chiusura).

Giudizio: la Giuria deve giudicare l'azione del cavallo che deve essere fluida e senza alcuna esitazione. Il cavallo dovrebbe essere consapevole e partecipare ai movimenti di apertura e chiusura senza mostrare alcun segno di insicurezza o disobbedienza. L'azione del cavaliere deve essere agevole, precisa e scevra da esitazioni. Il cavaliere dovrebbe far buon uso delle gambe per spingere il cavallo in avanti ogniqualvolta sia necessario. Il cavaliere non dovrebbe mai rilasciare il cancello quando esegue gli esercizi di apertura e chiusura del cancello. La Giuria dovrebbe penalizzare questo errore con un giudizio negativo. La Giuria penalizzerà anche ogni segno di insicurezza evidenziata dal cavallo o dal cavaliere e la mancanza di continuità dell'azione con un giudizio negativo.

- 17 **Scalorola:** Questa difficoltà si trova più comunemente nelle prove di Velocità piuttosto che di Attitudine. Il modo di esecuzione è identico a quello del cancello. Composto da due pilieri e da un canapo di cm. 200 fissato ad un piliere ed appoggiato sull'altro. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello, così come le penalità ed il giudizio. E' vietato far passare il canapo sopra la testa del cavallo e/o del cavaliere.

Giudizio e penalità come quelle del cancello

- 18 **Ponte di legno**(solo per la gara di Attitudine): è costruito tipicamente come un ponte di campagna, ha una larghezza di cm. 140, una lunghezza minima di metri 3 ed un'altezza da terra di circa cm.10 Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento. Nella prova di velocità la difficoltà può essere sostituita da un tappeto (plastica o simili) di medesime dimensioni.

Penalità: la rottura dei nastri di delimitazione o l'abbattimento degli oggetti delimitanti, punti 3.

La non esecuzione, dopo il terzo rifiuto, comporta la squalifica.

Giudizio: la Giuria deve giudicare l'avvicinamento sereno l'attraversamento al passo senza tensioni, la partenza al galoppo, l'atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego degli aiuti del cavaliere.

- 19 **Ovile:** Consiste in un recinto, provvisto d'ingresso, che contiene un ulteriore recinto che ospiterà animali quali galline, oche, papere, maialini, etc. La difficoltà va eseguita entrando in una direzione e compiendo un giro completo. Eseguire l'ostacolo al trotto sarà considerato negativo.

Penalità: Abbattimento di parte dell'ostacolo, 5 punti. Uscire da uno qualunque dei lati dell'ostacolo, squalifica Mancata esecuzione dell'ostacolo, squalifica

Giudizio: la giuria deve giudicare la serenità e la fiducia del cavallo, l'uso degli aiuti del cavaliere.

- 20 **Brocca di terracotta:** consiste in un tavolo alto circa 1 metro, con un piano quadrato, i cui lati misurano circa 125 cm, sul quale è posta una brocca o bottiglia piena di liquido (acqua). La difficoltà è eseguita come segue: il cavallo deve avvicinarsi al tavolo, il cavaliere afferrare e poi bere dalla brocca oppure alzarla sopra il proprio capo e riposizionarla sul tavolo. La brocca, quando posta sul tavolo, deve rimanere in piedi. Il binomio sarà penalizzato se il cavallo fa cadere il tavolo.

Penalità: caduta della brocca 5 punti, ribaltamento del tavolo 3 punti, non esecuzione: eliminazione.

Giudizio: la Giuria deve valutare il modo in cui il cavallo si avvicina e rimane sull'alt accanto al tavolo, senza evidenziare alcun segno di paura e mostrandosi sottomesso all'impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

- 21 **Recuperare una lancia da un barile:** Il cavallo deve avvicinarsi al barile (o contenitore) contenente la lancia con una transizione dal galoppo, il cavaliere deve estrarre la lancia e poi imbracciarla senza che il cavallo reagisca in alcun modo. Ogni rallentamento o cambio di movimento del cavallo sarà valutato negativamente. Nel caso che la lancia cada a terra sarà data penalità, ed il cavaliere dovrà scendere da cavallo per riprenderla, pena la squalifica. L'abbattimento del barile (o del contenitore) sarà penalizzato.

Penalità: caduta lancia od abbattimento barile: 5 punti.

Giudizio: la Giuria deve giudicare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo, la sua reazione al movimento della lancia e la maniera rilassata in cui il cavaliere maneggia la lancia.

- 22 **Usare una lancia per togliere una palla da una base a varie altezze o infilzare un anello:** Il concorrente al galoppo dovrà colpire una o più palle (o infilzare un anello di 15 cm di diametro) posta su basi a varie altezze con la punta della lancia. Un binomio che urta con la lancia la base o altra parte dell'ostacolo, anche se fa cadere la palla (o l'anello) deve ottenere un giudizio più basso rispetto al semplice urto della palla non con la punta (o non infilzare l'anello). Ci possono essere fino a tre basi di varie forme. Il rallentamento del movimento da parte del cavallo sarà valutato negativamente. Colpire la palla con la punta (o infilzare un anello) da un bonus di 10 punti, spostare la palla toccando qualsiasi parte dell'ostacolo (ma non la palla) non da alcun bonus ma nemmeno penalità, l'abbattimento dell'ostacolo 10 punti di penalità, la caduta della lancia 5 punti.

Giudizio: la Giuria deve tenere conto se il binomio rallenta nonché il suo atteggiamento rilassato nel colpire le palle o nell'infilzare l'anello con la punta della lancia.

- 23 **Infilare una lancia in un barile:** questa difficoltà sarà giudicata come nel numero 21, con la sola differenza che la lancia deve essere inserita nel contenitore. L'esercizio sarà considerato completato con successo anche se la lancia tocca il fondo del contenitore e ne esce. Un concorrente che lasci cadere la lancia prima che essa sia inserita non potrà continuare la prova, pena la squalifica. Per avviare a questa situazione il concorrente deve scendere da cavallo, recuperare la lancia e quindi proseguire con la prova. L'abbattimento del barile sarà penalizzato.

Penalità: caduta lancia od abbattimento barile: 5 punti.

Giudizio: la Giuria deve giudicare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo, la sua reazione al movimento della lancia e la maniera rilassata in cui il cavaliere maneggia la lancia.

- 24 **Passare in mezzo ad un fosso pieno d'acqua:** La buona esecuzione di questo esercizio è fondamentale per ogni cavallo che lavori nei campi. Il cavallo dovrebbe passare attraverso il fosso in modo naturale senza dar segno di notarlo e dimostrare la propria familiarità con il muoversi nell'acqua. Mancare di passare il fosso, squalifica.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi alla difficoltà senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

- 25 **Talus:** questo è lo stesso ostacolo impiegato nella prova di Cross: inizia con una rampa che porta ad una piattaforma di circa 2 m posta a circa 60 cm. dal livello del terreno e termina con un drop perpendicolare. L'obiettivo è quello di osservare come l'animale si avvicina all'ostacolo e la maniera in cui direttamente salta giù sul terreno da un'altezza di circa 60 cm dimostrando fiducia nelle indicazioni del cavaliere.

Penalità: mancare di eseguire il talus o più di 20 secondi per saltare giù dal talus, squalifica.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi alla difficoltà senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

CAMPIONATI

Art. 1

Il Campionato Italiano potrà svolgersi in prova unica o su più gare, e verrà stabilito all'inizio di ogni stagione agonistica dal Dipartimento MdL.

Art. 2

Possono partecipare ai Campionati tutti i cavalieri tesserati F.I.S.E. I binomi potranno appartenere a tutte le tipologie di monta da lavoro riconosciute come monte tradizionali.

Non esistono prove di selezione o altre limitazioni che impediscono l'iscrizione alle gare di Monta da Lavoro se non quanto previsto dal Regolamento e dai requisiti generali dettati dalla FISE.

Art. 3

Sarà attribuito il titolo individuale e/o a squadre di Campione Italiano per ogni singola specialità ed uno per il Completo che deriverà dalla somma dei punti ottenuti nelle specialità dal binomio iscritto. Le squadre partecipanti al Campionato Italiano dovranno essere composte da un minimo di 3 ad un massimo di 4 binomi, tutti appartenenti alla stessa tipologia di monta e comunque non sostituibili.

Qualora svolto in più tappe, la classifica sarà determinata dalla somma dei punteggi ottenuti nelle varie manifestazioni.

Art. 4

La selezione per la partecipazione a gare Internazionali sarà determinata di anno in anno dal Dipartimento MdL.

Alle gare internazionali è consentita la partecipazione solo di cavalli in possesso di passaporti U.N.I.R.E.- F.I.S.E. o F.E.I. in corso di validità.

Gimkana Master

Le gare di Gimkana Master da svolgersi in tappa unica (anche con più prove) ,campionati provinciali,regionali o nazionali.

Per la partecipazioni valgono tutte le regole del regolamento nazionale MDL con la sola eccezione del uso delle due mani per condurre il cavallo un minimo di 10 difficoltà da scegliere dal regolamento MDL e la distanza delle difficoltà non deve superare i 30 metri.

Per le prove velocità è obbligatorio l'uso del copri capo rigido

Visita Veterinaria obbligatori per tutte le gare MDL regionali e nazionali.come richiesta dal vet.naz.

INDICE

REGOLAMENTO

Codice di condotta	pag	2
Premessa	pag	2
1. Campo di applicabilità delle norme	pag	2
2. Manifestazioni	pag	2
3. Norme Generali		
3.1 Il Concorso completo di Monta da Lavoro	pag	2
3.2 Inizio e termine di un concorso	pag	3
3.3 Lavoro di esercizio di un cavallo	pag	3
3.4 Scuderizzazione dei cavalli	pag	3
3.5 Partecipazione a gare	pag	3
3.6 Categorie	pag	3
3.7 Iscrizioni	pag	3
3.8 Tasse di iscrizione e scuderizzazione	pag	3
3.9 Tabella dei punti	pag	3
3.10 Classifiche	pag	4
3.11 Eliminazione	pag	4
3.12 Premiazioni	pag	4
3.13 Numero minimo di partenti	pag	4
3.14 Prove soppresse	pag	4
3.15 Ritiri	pag	4
3.16 Cavalieri	pag	5
3.17 Cavalli	pag	5
3.18 Età dei cavalli	pag	5
3.19 Possibilità di montare più di un cavallo	pag	5
3.20 Ordine di partenza	pag	5
3.21 Cambi di monta	pag	5
3.22 Sostituzioni	pag	5
3.23 Ispezione cavalli	pag	5
3.24 Controllo antidoping	pag	5
3.25 Crudeltà	pag	6
3.26 Monta pericolosa	pag	6
3.27 Caduta	pag	6
3.28 Reclami	pag	6
3.29 Decisioni in prima istanza	pag	6
3.30 Appello	pag	6
3.31 Restituzione depositi e premi	pag	6
3.32 Sponsorizzazioni	pag	6
3.33 Sanzioni	pag	7
3.34 Ammenda	pag	7
3.35 Squalifica	pag	7
4. DIRIGENTI E SERVIZI		
4.1 Nomine	pag	7
4.2 Assistenza sanitaria	pag	8
4.3 Assistenza veterinaria	pag	8
4.4 Presidente di Giuria	pag	8
4.5 Giuria	pag	8
4.6 Compiti della Giuria	pag	9
4.7 Compiti del veterinario	pag	9
4.8 Compito dei cronometristi	pag	9
5. TENUTA E BARDATURA		
5.1 Maremmana	pag	9
5.2 Western	pag	10
5.3 Camarguese (Delta)	pag	10
5.4 Vaquera	pag	10
5.5 Campesinos	pag	11
5.6 Bardigiana	pag	11
5.7 Tolfetana	pag	11
5.8 Murgese	pag	12
5.9 Sarda	pag	12
5.10 Sanfratellana	pag	12
5.11 Siciliana	pag	12
5.12 Haflinger	pag	13
5.13 Araba	pag	13
5.14 Inglese	pag	13

REGOLAMENTAZIONE

6. CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI COMPLETI		
6.1 Concorsi ridotti (CRML)	pag	14
6.2 Concorsi Completi (CCML)	pag	14
7. QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI	pag	14

8. CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI	pag	14
9. POSSIBILITA' DI MONTARE IN COMPLETO		
9.1 Patente A	pag	15
9.2 Brevetto B	pag	15
10. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE		
10.1 Categoria Avviamento	pag	15
10.2 Categoria Debuttanti	pag	15
10.3 Categoria Open	pag	15
11. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE	pag	15
11.1 Prova di Addestramento	pag	15
11.1.1 Riprese	pag	15
11.1.2 Disposizione della Giuria	pag	16
11.1.3 Punteggio	pag	16
11.1.4 Classifica	pag	16
11.1.5 Errori di grafico	pag	16
11.1.6 Errori di ripresa	pag	16
11.1.7 Saluto	pag	16
11.1.8 Bardatura e Tenuta	pag	16
11.1.9 Campo di prova	pag	17
11.1.10 Permessi e divieti in campo prova	pag	17
11.1.11 Eliminazione	pag	17
11.2 Prova di attitudine	pag	18
11.2.1 Campo di gara	pag	19
11.2.2 Massima durata della prova	pag	19
11.2.3 Ostacoli	pag	19
11.2.4 Saluto	pag	19
11.2.5 Errore di percorso	pag	19
11.2.6 Punteggio	pag	19
11.2.7 Classifica	pag	20
11.2.8 Bardatura e Tenuta	pag	20
11.2.9 Campo di prova o riscaldamento	pag	20
11.2.10 Permessi e divieti in campi prova	pag	20
11.2.11 Eliminazione	pag	20
11.3 Gimkana (o prova di velocità)	pag	20
11.3.1 Campo di gara	pag	21
11.3.2 Massima durata della prova	pag	21
11.3.3 Ostacoli	pag	21
11.3.4 Penalità	pag	21
11.3.5 Saluto	pag	21
11.3.6 Errore di percorso	pag	21
11.3.7 Classifica	pag	21
11.3.8 Bardatura e Tenuta	pag	21
11.3.9 Campo di prova o riscaldamento	pag	21
11.3.10 Permessi e divieti in campi prova	pag	23
11.3.11 Eliminazione	pag	23
11.4 Sbrancamento	pag	23
11.4.1 Campo di gara	pag	23
11.4.2 Gara individuale	pag	23
11.4.3 Gara a squadre	pag	23
11.4.4 Classifica	pag	23
11.5 1 Gimkana Master	pag	23

LISTA DEGLI OSTACOLI

1	Passi laterali su barriere	pag	23
2	Passi laterali su barriere ad elle o doppia elle	pag	23
3	Passi laterali con spostamento di oggetto	pag	23
4	Passi laterali con spostamento di oggetto bis	pag	23
5	Slalom tra paletti su linea diritta a 6 metri	pag	23
6	Slalom tra paletti su linea diritta a 6 metri	pag	23
7	Slalom tra paletti paralleli	pag	24
8	Ostacolo	pag	24
9	Otto fra i barili	pag	24
10	Barili a triangolo o ad elle	pag	24
11	Campana alla fine di un corridoio	pag	24
12	Campana alla fine di un corridoio ad elle	pag	24
13	Trasferimento di un oggetto	pag	24
14	Spostamento di uncino o mozzarella	pag	24
15	Passi indietro a slalom tra i paletti	pag	24
16	Cancello	pag	25
17	Scalarola	pag	25
18	Ponte di legno	pag	25
19	Ovile	pag	25
20	Brocca di terracotta	pag	25
21	Recuperare una lancia da un barile	pag	25
22	Usare una lancia (palla o anello)	pag	25
23	Infilare una lancia in un barile	pag	25
24	Passare in mezzo ad un fosso pieno d'acqua	pag	25
25	Talus	pag	25

CAMPIONATI	pag	26
-------------------	-----	-----------

GRAFICI DELL'ADDESTRAMENTO	da pag. 30 a 37
-----------------------------------	-----------------

Monta da Lavoro

NUOVA Ripresa n.1 ed.2006

Categoria Esordienti, Principianti (1° semestre)

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test

cavallo

		MOVIMENTI		Voto	Corr.	Note
1	AX	Entrata al trotto di lavoro, in X alt-immobilità-saluto, partire al passo	10			
2	G	Due cerchi di ugual diametro a formare una figura ad otto, in C pista a mano sinistra	10			
3	HB	Passo medio	10			
4	BFA	In B partenza al trotto di lavoro	10			
5	A	Due cerchi di diametro decrescente al trotto di lavoro	10			
6	KXM	Cambiamento diagonale al trotto medio (*), M trotto di lavoro	10			
7	C	Due cerchi di diametro decrescente al trotto di lavoro	10			
8	HXF	Cambiamento diagonale al trotto medio(*), F trotto di lavoro	10			
9	A	Partenza al galoppo destro, due cerchi di diametro decrescente al galoppo di lavoro	10			
10	KXM	Cambiamento diagonale al galoppo di lavoro, in M cambio di galoppo con transizione al trotto	10			
11	C	Due cerchi di diametro decrescente al galoppo di lavoro	10			
12	HXF	Cambiamento diagonale al galoppo medio, in F trotto	10			
13	AX	Tagliare sulla linea di centro, in X Alt-immobilità-saluto	10			
(*) il trotto medio può essere eseguito seduto o sollevato			130			

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		

TOTALE

170

A dedurre: primo errore

secondo errore

terzo errore

TOTALE

Firma del Giudice

Monta da Lavoro

NUOVA Ripresa n.2 ed.2006

Categoria Esordienti Principianti (2° semestre)

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test

cavallo

MOVIMENTI				Voto	Corr.	Note
1	AXC	Entrata al trotto di lavoro, in X alt-immobilità-saluto, partenza al passo medio, in C pista a mano destra	10			
2	MXK	Cambiamento diagonale al passo medio	10			
3	A	Alt, 4 passi indietro, ripartire al passo	10			
4	F	Mezzo giro sulle anche a sinistra	10			
5	A	Mezzo giro sulle anche a destra	10			
6	FX	Cessione alla gamba destra al passo	10			
7	XM	Cessione alla gamba sinistra al passo in M trotto	10			
8	C	Due cerchi di diametro decrescente al trotto	10			
9	HXF	Cambiamento diagonale al trotto medio (seduto o sollevato), in F trotto di lavoro	10			
10	A	Alt, 4 passi indietro, ripartire al trotto	10			
11	A	Due cerchi di diametro decrescente al trotto	10			
12	KXM	Cambiamento diagonale al trotto medio (seduto), in M trotto di lavoro	10			
13	C	Partenza al galoppo sinistro, due cerchi di diametro decrescente al galoppo	10			
14	HXF	Cambiamento diagonale con cambio di galoppo in F, transizione al trotto (max 3 tempi) o al passo (max 5 passi)	10			
15	A	Due cerchi di diametro decrescente al galoppo di lavoro	10			
16	KXM	Cambiamento diagonale con cambio di galoppo in M, transizione al trotto (max 3 tempi) o al passo (max 5 passi)	10			
17	HK	Galoppo medio (Transizioni) in K galoppo di lavoro	10			
18	AX	in A tagliare, in D trotto, in X Alt-immobilità-saluto	10			
Totale			180			

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		

TOTALE

220

A dedurre: primo errore

secondo errore

terzo errore

TOTALE

Firma del Giudice

Monta da Lavoro

NUOVA Ripresa n.3 ed.2006

Cavalli Debuttanti, Juniores, Amatori

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test

cavallo

		MOVIMENTI		Voto	Corr.	Note
1	AXC	Entrata al trotto di lavoro, in X Alt-immobilità-saluto, partire al passo, in C pista a mano destra	10			
2	MB	Spalla in dentro al passo a destra	10			
3	BK	Cambiamento di mano al passo medio	10			
4	K	Mezzo giro sulle anche, proseguire sulla pista	10			
5	E	Mezzo giro sulle anche, proseguire sulla pista	10			
6	A	Alt, passi indietro (minimo quattro passi), ripartenza al passo	10			
6	FB	Spalla in dentro al passo a sinistra	10			
7	BH	Cambiamento di mano al passo allungato, dopo H trotto	10			
8	C	Due cerchi di diametro decrescente al trotto di lavoro a mano destra	10			
9	MXK	Cambiamento diagonale al trotto medio	10			
13	A	Alt, passi indietro (minimo cinque passi), ripartenza al trotto di lavoro	10			
10	A	Due cerchi di diametro decrescente al trotto di lavoro a mano sinistra	10			
11	FX	Cessione alla gamba destra	10			
12	XM	Cessione alla gamba sinistra	10			
14	C	Partenza al galoppo sinistro, due cerchi di diametro decrescente al galoppo di lavoro	10			
15	HXF	Cambiamento diagonale con cambio di galoppo in X (transiz. al trotto o al passo)	10			
16	A	Due cerchi di diametro decrescente a mano destra, il primo a galoppo medio, il secondo a galoppo di lavoro	10			
17	KXM	Camb. diagonale con cambio di galoppo in X (transiz. al trotto o al passo)	10			
19	HK	Galoppo medio, in K galoppo di lavoro (transizioni)	10			
20	AX	Tagliare sulla linea di centro, in D trotto, in X Alt-immobilità-saluto	10			
Totale			200			

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		
TOTALE		240		
		A dedurre: primo errore	-2	
		secondo errore	-4	
		terzo errore	-8	
TOTALE				



Firma del Giudice

Monta da Lavoro
NUOVA Ripresa n.4 ed.2006
Cavalli Debuttanti, Juniores, Amatori

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test cavallo

MOVIMENTI AL PASSO			Voto	Corr.	Note
1	Entrata al galoppo di lavoro, Alt-immobilità-saluto, partire al passo	10			
2	Otto al passo riunito (due cerchi di ugual diametro)	10			
3	Passo allungato in linea retta (minimo 20 metri)	10			
4	Appoggiata a destra	10			
5	Mezza piroetta a sinistra	10			
6	Alt, passi indietro (minimo quattro passi), ripartire al passo	10			
7	Appoggiata a sinistra	10			
8	Mezza piroetta a destra	10			
MOVIMENTI AL TROTTO					
9	Due cerchi di diametro decrescente al trotto a mano destra, il primo al trotto di lavoro, il secondo a trotto riunito	10			
10	Spalla in dentro a destra al trotto riunito (minimo 12 metri)	10			
11	Cambiamento diagonale al trotto allungato	10			
12	Alt, passi indietro (minimo cinque passi), ripartenza al trotto di lavoro	10			
13	Due cerchi di diametro decrescente al trotto a mano sinistra, il primo al trotto di lavoro, il secondo a trotto riunito	10			
14	Spalla in dentro a sinistra al trotto riunito (minimo 12 metri)	10			
MOVIMENTI AL GALOPPO					
15	Due cerchi di diametro decrescente a mano destra, il primo a galoppo di lavoro, il secondo a galoppo riunito	10			
16	Cambiamento diagonale con cambio di galoppo semplice in X (massimo 3 passi)	10			
17	Due cerchi di diametro decrescente a mano sinistra, il primo a galoppo medio 20m, il secondo a galoppo riunito 10m	10			
18	Alt, passi indietro (minimo sei passi) ripartenza al galoppo riunito	10			
19	Serpentina di quattro boucles con tre cambi di galoppo semplice incrociando la linea di centro (massimo tre passi)	10			
21	Galoppo medio (transizione riunito-medio-riunito)	10			
22	Tagliare sulla linea di centro, Alt-immobilità-saluto	10			
Totale		210			

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		
TOTALE		250		
A dedurre: primo errore		-2		
secondo errore		-4		
terzo errore		-8		
TOTALE				



Firma del Giudice

Monta da Lavoro

NUOVA Ripresa n.5 ed.2006

Cavalli Debuttanti, Juniores, Amatori

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test

cavallo

MOVIMENTI AL PASSO			Voto	Corr.	Note
1	Entrata al galoppo di lavoro, Alt-immobilità-saluto, partire al passo	10			
2	Otto al passo riunito (due cerchi di ugual diametro)	10			
3	Passo allungato in linea retta (minimo 20 metri)	10			
4	Appoggiata a destra	10			
5	Mezza piroetta a sinistra	10			
6	Alt, passi indietro (minimo quattro passi), ripartire al passo	10			
7	Appoggiata a sinistra	10			
8	Mezza piroetta a destra	10			
MOVIMENTI AL TROTTO					
9	Due cerchi di diametro decrescente al trotto a mano destra, il primo al trotto di lavoro, il secondo a trotto riunito	10			
10	Appoggiata a destra al trotto riunito (minimo 12 metri)	10			
11	Cambiamento diagonale al trotto allungato	10			
12	Alt, passi indietro (minimo cinque passi), ripartenza al trotto di lavoro	10			
13	Due cerchi di diametro decrescente al trotto a mano sinistra, il primo al trotto di lavoro, il secondo a trotto riunito	10			
14	Appoggiata a sinistra al trotto riunito (minimo 12 metri)	10			
MOVIMENTI AL GALOPPO					
15	Due cerchi di diametro decrescente a mano destra, il primo a galoppo di lavoro, il secondo a galoppo riunito	10			
16	Cambiamento diagonale con cambio di galoppo semplice (massimo 3 passi)	10			
17	Due cerchi di diametro decrescente a mano sinistra, il primo a galoppo medio 20m, il secondo a galoppo riunito 10m	10			
18	Alt, passi indietro (minimo sei passi) ripartenza al galoppo riunito	10			
19	Serpentina di quattro boucles con quattro cambi di galoppo semplice incrociando la linea di centro (massimo tre passi)	10			
20	Serpentina di due boucles al galoppo rovescio con due cambi di galoppo semplice incrociando la linea di centro (massimo tre passi)	10			
21	Galoppo allungato (transizione riunito-allungato-riunito)	10			
22	Tagliare sulla linea di centro, Alt-immobilità-saluto	10			
Totale			220		

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		

TOTALE

260

A dedurre: primo errore

-2

secondo errore

-4

terzo errore

-8

TOTALE

Firma del Giudice

Monta da Lavoro

Ripresa n.6 (ex n.1 ed.2005)

Categoria OPEN

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test

cavallo

		MOVIMENTI		Voto	Corr.	Note
1	AX	Entrata al galoppo di lavoro, in X alt-immobilità-saluto	10			
2	XC	Tra X e C eseguire un otto al passo (due cerchi di ugual diametro)	10			
3	CHEK	CH passo medio HK passo riunito	10			
4	K	Mezza piroetta diretta al passo a mano sinistra	10			
5	KEH	in H mezza piroetta diretta al passo a mano destra	10			
6	HEX	HE passo medio, in X alt	10			
7	X	Passi indietro (minimo quattro passi), ripartire al passo	10			
8	XBFA	in B partenza al galoppo destro	10			
9	A	Due cerchi di diametro decrescente al galoppo a mano destra	10			
10	KXM	Cambiamento diagonale in appoggiata a galoppo destro	10			
11	M	Cambio di galoppo in aria	10			
12	C	Due cerchi di diametro decrescente al galoppo a mano sinistra	10			
13	HXF	Cambiamento diagonale in appoggiata a galoppo sinistro	10			
14	F	Cambio di galoppo in aria	10			
15	FAKE	Proseguire al galoppo, in E alt	10			
16	E	Passi indietro (minimo quattro passi), ripartire al galoppo destro senza perdita di impulso	10			
17	EHC MBF	Proseguire al galoppo destro, in F mezza piroetta (180°), massimo 3 battute	10			
18	FBM	in B cambio di galoppo in aria da destro a sinistro	10			
19	M	in M mezza piroetta (180°), massimo tre battute	10			
20	MBF	Galoppo rovescio, in F cambio di galoppo in aria	10			
21	FAX	Tagliare sulla linea di centro, Alt-immobilità-saluto	10			
Totale			210			

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		

TOTALE

250

A dedurre: primo errore

secondo errore

terzo errore

TOTALE

Firma del Giudice

Monta da Lavoro

Ripresa n.7 (ex n.2 ed.2005)

Categoria OPEN

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test

cavallo

MOVIMENTI AL PASSO		Voto	Corr.	Note
1	Entrata al galoppo di lavoro-alt-immobilità-saluto	10		
2	Passo riunito in linea retta (minimo 10 metri)	10		
3	Passo medio in linea retta (minimo 20 metri)	10		
4	Mezza piroetta (180°) sui posteriori a mano destra	10		
5	Mezza piroetta (180°) sui posteriori a mano sinistra	10		
MOVIMENTI AL GALOPPO				
6	Circolo di 20 metri a galoppo sinistro	10		
7	Circolo di 10 metri a galoppo sinistro	10		
8	Cambiamento diagonale con cambio di galoppo in aria in X	10		
9	Circolo di 20 metri a galoppo destro	10		
10	Circolo di 10 metri a galoppo destro	10		
11	Appoggiata a destra	10		
12	Appoggiata a sinistra	10		
13	Due circoli al galoppo rovescio sx / dx	10		
14	Mezza piroetta (180°) sui posteriori al galoppo sinistro, max tre battute	10		
15	Mezza piroetta (180°) sui posteriori al galoppo destro, max tre battute	10		
16	Serpentina di 5 boucles con cambi di galoppo in aria sulla linea di centro	10		
17	Tagliare sulla linea di centro, alt	10		
18	Passi indietro (minimo sei passi) ripartenza al galoppo	10		
20	Alt-immobilità-saluto	10		
Totale		190		

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		
TOTALE		230		
A dedurre: primo errore				
secondo errore				
terzo errore				
TOTALE				



Firma del Giudice

Monta da Lavoro

Ripresa n.8 (ex n.3 ed.2005)

Categoria OPEN

Luogo e data:

Giudice:

cavaliere

n°test

cavallo

MOVIMENTI AL PASSO		Voto	Corr.	Note
1	Entrata al galoppo di lavoro-alt-immobilità-saluto	10		
2	Passo in linea retta (minimo 20 metri)	10		
3	Descrivere una figura ad otto al passo (due cerchi di ugual diametro)	10		
4	Rotazione sui posteriori di 360° a mano destra	10		
5	Rotazione sui posteriori di 360° a mano sinistra	10		
6	Passi indietro (minimo quattro passi) ripartenza al passo	10		
7	Appoggiata a destra al passo	10		
8	Appoggiata a sinistra al passo	10		
MOVIMENTI AL GALOPPO				
9	Tre cerchi di diametro decrescente al galoppo a mano destra	10		
10	Tre cerchi di diametro decrescente al galoppo a mano sinistra	10		
11	Due cerchi al galoppo di ugual diametro per formare una figura ad otto con cambio di galoppo in aria	10		
12	Mezza piroetta al galoppo a destra	10		
13	Mezza piroetta al galoppo a sinistra	10		
14	Variazioni di galoppo (allungato - riunito) su tre lati del rettangolo	10		
15	Allungare il galoppo e stoppare sui posteriori	10		
16	Passi indietro (minimo sei passi) ripartenza al galoppo di lavoro senza perdita di impulso	10		
17	Serpentina di quattro boucles al galoppo con cambio di galoppo in aria	10		
18	Alt-immobilità-saluto	10		
Totale		180		

Punti d'insieme

1	Andature (franchezza e regolarità)	10		
2	Impulso (desiderio di portarsi avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena ed impegno dei posteriori)	10		
3	Sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura, leggerezza del treno anteriore)	10		
4	Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10		

TOTALE

220

A dedurre: primo errore
secondo errore
terzo errore

TOTALE

Firma del Giudice

